

Trolle, Träumer, tiefe Wälder



Trolle, Träumer, tiefe Wälder



VON
GÖTZ HEINRICH

MITARBEITER

Storyteller-System:

Mark Rein•Hagen

Autor:

Götz Heinrich

Lektorat:

Oliver Hoffmann

Art Direction:

Oliver Graute

Layout & Gestaltung:

Friederike Gühler, Oliver Graute

Korrektorat:

Thomas Russow

Illustrationen:

Marko Djurdjevic, Friederike Gühler, Andreas C. Heil

Umschlagillustration:

Tony DiTerlizzi

Umschlaggestaltung:

Oliver Graute

BESONDEREN DANK AN:

Christa Heinrich für drei Monate Nachtschicht vor dem Computer, **Peer** Hamberger, **Christian** Keim, **Finbar** Klein, **Mario** Mamon und **Richard** Wochnik für die Wechselbalg-Rollenspielrunde, **David** Luczyn für „Magisch Reisen - Deutschland“, **Wolf** Miess für überaus geduldiges und gnädiges erstes Testlesen, **Artur** Bloch für „Murphys Gesetze“ und an **Willy** Astor, den letzten noch lebenden Pooka-Grummeling in Deutschland, dessen Sinn für Humor mich mehr als nur einmal über den Berg gebracht hat. Astorlavista, Baby!

Ganz besonderen Dank an **Katharina**, meine Lorelei, und **Frank** Domenico Montalbano, einen Q.

© Feder & Schwert 1999

Unter Lizenz von White Wolf 1993.

3-931612-88-0

Gesetzt aus der GoudyOISt BT

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck ohne schriftliche Genehmigung des Verlags ist außer zu Rezensionszwecken ausdrücklich untersagt.

The Storyteller System, Vampire: The Dark Ages, Vampire: The Masquerade, Werewolf: The Apocalypse, Mage: The Ascension, Wraith: The Oblivion und Changeling: The Dreaming sind eingetragene Warenzeichen von White Wolf.

Alle Charaktere, Orte, Namen und Texte in diesem Band © Feder&Schwert.

Die Nennung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.



Trolle, Träumer, tiefe Wälder

Inhalt

EINLEITUNG	5
KAPITEL EINS: DAS LAND IM BLICKPUNKT.....	7
KAPITEL ZWEI: ES WAR EINMAL.....	25
KAPITEL DREI: DIE ANDERE SEITE	45
KAPITEL VIER: HOHE POLITIK.....	53
KAPITEL FÜNF: SCHATTEN DES ZERFALLS	71
APPENDIX I: CHANGELINGS ZU WECHSELBÄLGERN	84
APPENDIX II: DIE KITHAIN VON THÜRINGEN.....	86



EINLEITUNG

„I have a dream...“

- Martin Luther King

Schon seit dem frühen Mittelalter ist Deutschland immer ein Land der Sagen und Legenden. Sei es das Nibelungenlied, sei es die Volksdichtung, seien es die Märchen der Gebrüder Grimm - Feenwesen haben schon immer eine große Rolle in der Geschichte des Landes gespielt, das heute als wiedervereinigtes Deutschland auf den Landkarten zu finden ist. Die große Geschichte des Landes hat sich in all diesen Jahren auch in der Geschichte der Kithain widerspiegelt und so zu einer Tradition geführt, wie sie an kaum einem anderen Ort besteht.

Obgleich es auch in Deutschland nach der Rückkehr der Sidhe 1969 heftige Nachfolgekriege gab, haben sich hier die zahlenmäßig überlegenen Gemeinen gegenüber dem Adel durchsetzen können und das Land fast vollständig in ein wahres Paradies für alle die verwandelt, welche nicht von ihrem Blut her zum Herrschen geboren sind. Bis auf wenige Ausnahmen ist das Regierungssystem entweder völlig anarchisch geprägt oder hat sich auf die demokratischen Wurzeln des Nachkriegsdeutschlands besonnen.

Doch die Geschichte des Landes hat auch noch andere Spuren in der Gesellschaft der Feen hinterlassen, Spuren, die sich unauslöschlich ins Antlitz Deutschlands gebrannt haben und das Leben hier zu etwas ganz besonderem machen. Allerorten gibt es ein besonderes Standesbewußtsein, das sich sonst nirgendwo findet:

das Bewußtsein, von Anbeginn der Zeit hierher gehört zu haben und diesen Ort als Heimat ansehen zu können. Damit gehören die Kithain Deutschlands wohl zu den patriotischsten Wechselbälgern auf der gesamten Welt.

Wie sich die Feenkultur in Deutschland von denen andernorts unterscheidet, wie die Kithain in Deutschland organisiert sind, welche Orte von jeher schon den Feen gehören und wie sich Abenteuer in Deutschland am besten konzipieren lassen, davon soll dieses Buch handeln.

Dieses Quellenbuch entstand mit dem Hintergedanken, daß man sich nach der Anschaffung eine ganze Zeit lang keine Abenteuer mehr zu kaufen braucht. **Trolle, Träumer, tiefe Wälder** bietet so viele Anregungen, Abenteuerideen, Hintergrundkonzepte und interessante Charaktere, daß es eigentlich möglich sein sollte, sehr lange vom hier vorhandenen Material zu zehren und viele verschiedene Kampagnen zu führen.

Trotzdem bleibt die Zeit nicht stehen. Das neue Jahrtausend nähert sich mit Riesenschritten (auch wenn es erst 2001 anfängt und nicht, wie überall beschrieben, im Jahr 2000), und auch für das Deutschland der Wechselbälger werden Veränderungen kommen. Halten Sie die Augen offen. Vielleicht warten noch ein paar Überraschungen auf Sie, die in diesem Quellenbuch nur angedeutet wurden.

Halten Sie den Traum am Leben!



KAPITEL EINS: DAS LAND IM BLICKPUNKT

*Denk' ich an Deutschland in der Nacht
So bin ich um den Schlaf gebracht.*

- Heinrich Heine

Wirft man heute einen Blick auf Deutschland, so muß man mit Recht sagen, daß die Banalität schon einen beträchtlichen Teil des Feengebietes korrumpieren konnte. Deutschland ist die führende Industrienation Europas und einer der sieben wirtschaftlich stärksten Staaten der Welt und verfügt als solcher natürlich über keine besonders große Anzahl von glamourreichen Orten.

Daß sich trotzdem Kithain so lange so sicher halten konnten, liegt in erster Linie daran, daß die wenigen noch bestehenden Refugien in der Natur über eine beträchtliche Kraft verfügen, die sie über lange Zeit vor der Zerstörung bewahrten. Denn über eine zu wenig bewegte Geschichte kann eigentlich in Deutschland niemand klagen, und wer es noch tut, in dem ist wahrscheinlich die Erinnerung an früher nicht mehr stark genug.

EIN HISTORISCHER ABRIß

Im *Altertum* gab es in Deutschland nichts, was man ein Feenreich hätte nennen können. Die Kithain lebten ausschließlich in ihren natürlichen Refugien, ver-

ehrt von den Kelten und Germanen als Kräfte der Natur, doch ohne große innere Struktur. Das änderte sich erst wenige Jahrzehnte vor Christi Geburt, als die Römer ins Land eindrangten und es zum Teil ihres riesigen Imperiums machten. Mit ihnen kam das Verständnis eines organisierten Staates nach Deutschland, ein Konzept, das zuerst die dortigen Herrscher und bald auch die Kithain übernahmen.

Die zahlreichen Eshu, die im Zuge der Eroberungen mit ins Land kamen, brachten auch ein anderes Kulturverständnis mit. Das Feudalsystem, das sich ungefähr ab 50 nach Christus in Italien entwickelte, breitete sich unter den Kithain fast noch schneller als unter den Menschen aus, und etwa im Jahr 400 waren die ersten festen Herrschaftsgebiete festgelegt. Die ersten herrschenden Sidhe nannten sich nach dem Vorbild der Menschen „Herzöge“, und ihr Beispiel breitete sich schnell überall aus.

Im *Mittelalter* bestand Deutschland durchgehend aus unabhängigen Feenherzogtümern. Der Tradition gemäß hatte jedes Herzogtum seine beiden Adelshöfe (einen lichten und einen finsternen), die sich halbjährlich mit der Regentschaft abwechselten. Die gebietsübergreifenden Herrschaftssysteme der Menschen wie etwa König- und Kaiserreiche wurden von den Kithain nicht übernommen. Die Feen nahmen ohnehin nur sehr wenig



Einfluß auf das Leben der Menschen, man zog es vor, sich aus dem Weg zu gehen.


Das änderte sich um 1100 schlagartig, als sich die gesteigerte Rivalität zwischen weltlicher und geistlicher Macht bei den Menschen abzeichnete. Mit der gesteigerten Hinwendung der Sterblichen zu Religion und Glaube wurden sie bewußter gegenüber der Existenz von Feenwesen, und selbstverständlich begann der Mensch das, was er nicht verstand, zu fürchten. Das führte zu einer Verfolgung der Kithain, die glücklicherweise nicht sehr erfolgreich war und keine übermäßigen Schäden anrichtete. Trotz allem reichte diese Welle aus, um in vielen Feen, vor allem vielen Sidhe, Wut gegen die Sterblichen zu erzeugen, die sich später in der Institution des Schattenhofes manifestieren sollte.

Zum endgültigen Bruch zwischen Menschen und Kithain sollte es kommen, als um 1350 die Beulenpest im Land ausbrach und jegliche Träume der Menschen erstickte. Fast schlagartig versiegte der Fluß von Glamour, der bisher von den Sterblichen ausgegangen war, was zur Folge hatte, daß Deutschland für die Sidhe nahezu unbewohnbar wurde. Diese zogen die einzige logische Konsequenz und flüchteten sich nach Arkadien, nicht jedoch ohne vorher ihre Regierungsgewalt in die Hände ihrer vertrauenswürdigsten Diener zu geben. Sie versprachen ihnen, mit dem ersten Aufflackern von Glamour wieder auf der Erde zu erscheinen. Es sollte über sechshundert Jahre dauern, bis sie dieses Versprechen einlösen konnten.

In der Renaissance kam es zum Bruch zwischen Erde und Arkadien, als die aufkommende Aufklärung und die mit ihr fließende Rationalisierungswelle die Tore zwischen den Welten endgültig verschloß. Im Zeitalter der aufkeimenden Wissenschaft war wenig Platz für die Magie der Kithain, und so taten diese das Beste, was sie tun konnten: sie versteckten sich.

Reformation und Gegenreformation liefen fast ohne jede Auswirkung an der Feengesellschaft vorbei, die gleichzeitig stattfindenden Bauernkriege hingegen nicht. Zusammen mit der fortschreitenden Verstädterung des Landes wurden immer mehr Rückzugsgebiete der Kithain zerstört und diese zur Flucht gezwungen. Nicht wenige flüchteten in den Osten und nach Irland, wo sie sich niederließen und somit das Ende vieler kleinerer Herzogtümer in Deutschland besiegelten.

Als schließlich der Dreißigjährige Krieg ausbrach, war das der endgültige Sargnagel für die Verbindung der Feenherzogtümer untereinander. Unzählige Kithain flohen auf den Aussiedlerschiffen nach Amerika oder kamen auf den Schlachtfeldern um, getötet in Schlachten, die sie nie gewollt hatten. Die wenigen überlebenden Feenhöfe zogen sich vollständig in sich selbst zurück und überließen dem Menschen das Feld. Anscheinend hatte er gesiegt.



Während des Absolutismus änderte sich an dieser verfahrenen Situation nur wenig. Der Aufstieg Preußens zur deutschen Großmacht hatte keinen Einfluß auf die Feenhöfe, ebensowenig die zahlreichen Kriege, die jetzt ja hauptsächlich außerhalb des deutschen Hauptgebietes geführt wurden. Die einzigen nennenswerten Änderungen waren die allmähliche Wiederaufnahme der Regierungsgeschäfte der Feen in ihren eigenen Gebieten und die vorsichtige Kontaktaufnahme zwischen den Höfen. Dazu gehörte auch zum ersten Mal die Aufnahme von Kontakten zu Kithain in anderen Ländern.

Die bestehenden Beziehungen heutiger Feenhöfe zu denen anderer Länder gehen allesamt auf diesen Geschichtsabschnitt zurück. Besonders zu vermerken sind hierbei die guten Beziehungen der Grafschaft Rheinhessen, der Markgrafschaft Baden und der Kurpfalz zu Frankreich sowie die freundschaftlichen Kontakte Schlesiens zu Irland.

Die Französische Revolution hatte einen überraschend großen Einfluß auf das Leben der Kithain in Deutschland. Mangels eines echten Adelsstandes kam es zwar nicht zum Krieg der Feen gegen ihre Herrscher, wohl aber zum Aufstand der finsternen gegen die lichten Höfe. Diese Aufstände entsprangen dem Unmut der Finsternen an der offensichtlichen Handlungsunfähigkeit der Lichten, die sie als verantwortlich für den desolaten Zustand des Landes ansahen.

Die daraus resultierenden Machtkämpfe waren nur kurz, aber dafür sehr heftig und endeten überall entweder mit einem Sieg der Lichten oder einem freiwilligen Machtverzicht der Finsternen. Allerdings trieben die Kämpfe zahlreiche Kithain in die Arme des Schattenhofes, der seit dem späten Mittelalter aktiv gewesen war.

In der Folge der Kämpfe trat allerdings zum ersten Mal ein halbwegs dauerhafter Friede ein, und als in der Literatur der Menschen auch noch das Zeitalter der Romantik begann, schien erstmals eine Chance für ein Wiedererstarken der Kithain zu bestehen. Tatsächlich sollten über 100 Jahre lang keine größeren Gefahren mehr auftreten, die ernsthafte Bedrohungen hätten darstellen können. Ein bislang ungekanntes Zeitalter des Friedens begann, aus dem die Feen erst 1914 unsanft herausgerissen werden sollten.

Die zunehmende Industrialisierung bedeutete aber für alle Kithain eine beträchtliche Bedrohung. Zum einen waren die Refugien in der freien Natur durch den Bergbau und die Nutzung der Wälder in Gefahr, zum anderen breiteten sich die Städte immer weiter aus und vergifteten nicht nur die Umwelt, sondern auch und vor allem die Gedanken der Menschen.

Der 1. Weltkrieg stürzte die Kithain in tiefe Verzweiflung. Zwar waren diesmal ihre Herrschaftsgebiete nicht be-

droht, aber die kriegsfreundliche Stimmung brachte viel Banalität mit sich und breitete sich ungeachtet ehemaliger Grenzen im gesamten Land aus. Die niederschmetternden Ereignisse an den Kriegsfrenten taten ihr übriges, die Menschen zu demoralisieren, mit dem Effekt, daß die ohnehin schon schwachen Glamourquellen unter den Träumern nahezu vollständig zu versiegen drohten.

In dieser Zwangslage flüchteten sich viele Kithain zurück in die verbliebenen Refugien in der Natur und lebten gleichsam nur noch von dem, was ihnen von der Welt gegeben wurde. Viele arbeiteten daran, ihre Rückzugsgebiete mittels Magie zu schützen, um sie so vor menschlichem Zugriff zu sichern. Dadurch machten sich viele zu gesellschaftlichen Außenseitern, was aber nur die wenigsten störte.

Während des 3. Reichs sorgte aber gerade diese Einstellung dafür, daß die Feen aktiv von den Nazis gejagt wurden, nicht aufgrund ihrer Herkunft, sondern aufgrund ihrer absonderlichen Lebensweise und ihrem Unwillen, sich dem Hitlerregime anzupassen. Nur wenige Feen landeten tatsächlich in den KZs, aber dafür wurden fast fünfzig Prozent aller zu dieser Zeit lebenden Kithain von der Banalität erfaßt und entzaubert. Im Schatten des aufziehenden 2. Weltkrieges verkrochen sich die noch übrigen Feen so gut sie konnten in ihren menschlichen Körpern und ließen sich von der Geschichte überrennen. Diejenigen, deren Magie stark genug gewesen war, um ihnen die Zukunft zu zeigen, verbargen sich an Orten, die sie für sicher hielten, die anderen litten schweigend.

In den Bombennächten 1944/45 kulminierten die Ereignisse schließlich, und es war den Kithain nicht mehr möglich, auf normale Weise die Greuel zu überstehen. Unzählige gaben sich der Tollheit hin, andere liefen offenen Auges in den Tod, in der Hoffnung, erst nach dem Krieg wiedergeboren zu werden. Nur für die wenigsten erfüllte sich diese Hoffnung: Die Banalität war zur beherrschenden Macht geworden. Von 1945 bis 1960 war das Land fast völlig magielos.

Erst in den 60er Jahren kehrten die Kithain wieder in eine Welt zurück, die sie kaum noch verstanden. Ohne andere ihrer Art gab es für sie kaum Möglichkeiten, ihre eigene Existenz zu erklären. Glücklicherweise erinnerten sich diejenigen, denen vor vielen hundert Jahren ihre damaligen Herren die Macht übertragen hatten, noch an ihren alten Auftrag, die Feenhöfe aufrecht zu halten. Im Wissen um diese Mission bauten die Feen ihre Welt wieder auf, zehn Jahre, nachdem die Menschen ihre Welt aufgebaut hatten.

Das Glück war diesmal auf der Seite der Kithain. Die Hippiebewegung und Flower Power, die aus den USA überschwappten, sorgte für eine große Welle von Gla-

mour, die das Land langsam wieder zum Erblühen brachte, und nicht wenige Feen, besonders Pookas und Satyrn, taten ihr bestes, die Menschen zum Träumen zu inspirieren. Sie waren derart erfolgreich, daß sie eine ganze Generation dazu brachten, ihre Ideale von Unschuld und Lebenslust voll auszuleben.

Die Rückkehr der Sidhe im Jahr 1969 wurde in Deutschland wie überall auf der Welt durch die Reaktion der Menschen auf die erste Mondlandung ausgelöst. Während sich Millionen von Menschen in deutschen Gaststätten drängelten, um die ersten unscharfen Bilder vom Erdtrabanten zu sehen, flossen ihre Träume, Hoffnungen und Visionen wie eine wahre Flut durch das ganze Land und öffneten die vor langer Zeit verschlossenen Tore nach Arkadien, aus denen die sechshundert Jahre lang verschollenen Adligen traten.

Der kühle Empfang, den ihnen die gerade erst wiedererwachten Gemeinen bereiteten, war allerdings weit von dem entfernt, was sie erwartet hatten: Auf keinen Fall wollte man das mit harter Arbeit wieder aufgebaute Land der Herrschaft derselben Kithain unterstellen, die es vor Jahrhunderten einfach so verlassen hatten, und heftige Konflikte brachen überall in Westdeutschland aus. Feenblut floß auf den Straßen, eine Folge von Ereignissen, die nur unzureichend als „Studentenunruhen“ und „linke Demonstrationen“ getarnt wurden. Die Sidhe machten sich ihre Fähigkeiten der Beeinflussung und Beherrschung zunutze, um die menschliche Gesellschaft gegen ihre abtrünnigen Untertanen aufzuhetzen, doch als Neuankömmlinge auf der Erde war ihr Glamour noch nicht stark genug, und nach fast sechs Jahren mußten sie sich geschlagen geben und die Herrschaft der Gemeinen nahezu überall akzeptieren.

In der DDR fanden ähnliche Machtkämpfe statt, die aber bedingt durch das Überwachungsregime mehr im Geheimen durchgeführt wurden und weniger im Lichte der Öffentlichkeit ausgetragen wurden. Teilweise fand man sogar Kompromißlösungen, so zum Beispiel in Thüringen (s. Appendix 2), aber auch hier gelang es den Gemeinen größtenteils, die Vorherrschaft zu behalten und sich stark zu organisieren.

Die Wiedervereinigung des Jahres 1989 stabilisierte die Machtverhältnisse endgültig und machte viele Kithain sogar so selbstsicher, daß sie ihre Standorte mitten in die Städte verlegten, wo schon lange nicht mehr nur Banalität und Phantasielosigkeit herrschten. Viele kleine Gemeinschaften schlossen sich zusammen oder begaben sich unter die Vorherrschaft eines größeren Regierungsbezirkes. So entstanden 15 größere Herrschaftsdomänen, die in ihrer geographischen Ausprägung bis heute bestehen.

Die politische Topographie Deutschlands

Die Bayrische Liga

Im äußersten Südosten Deutschlands liegt die Bayrische Liga, die sich vom Bodensee bis hoch nach Nürnberg erstreckt. Sie entstand aus einem Zusammenschluß der Kunterbunte in Nürnberg, Erlangen, München, Augsburg, Ingolstadt und Regensburg. Geleitet wird sie mit starker Hand vom „Vereinigten Parlament“ in München, das allerdings faktisch nur wenig Einfluß hat und fast ausschließlich dazu dient, die Entschlüsse des „Hochkanzlers“ in die Tat umzusetzen. Der momentane Hochkanzler ist ein Heinzelmannchen namens Konrad Kerner, und sein Amt hat eine Machtfülle, die ihn schon fast zu einem Monarchen macht: Er ist Oberster Richter des Landes, kann Gesetze und Anordnungen ohne Zustimmung des Parlamentes für zwei Wochen in Kraft setzen, und darüber hinaus sind alle Entscheidungen des Parlamentes durch sein Votum zu blockieren.

Allerdings ist diese gewaltige Machtfülle im Moment noch Theorie, denn der Hochkanzler hat schon Probleme, seinen Einfluß nur in Teilen seines Regierungsgebietes durchzusetzen. Fast alle größeren Städte in Bayern haben eigene „Sekundärkanzler“ eingesetzt, die ihren Einfluß gegen Konrad geltend machen. Vor allem Yasmina von Nürnberg-Castell, eine Sluagh von hervorragendem Ruf, stellt sich offen gegen ihn und kämpft für eine Verlegung des Parlamentes in ihre eigene Stadt.

Trotz aller Unkenrufe muß man Konrad sowohl beträchtliches diplomatisches als auch organisatorisches Geschick zugestehen, denn wer einmal einen der monatlichen Sitzungstage in München miterlebt hat, der weiß, wie großartig alles dort ineinandergreift - von großen Banketten über faszinierende Prozessionen hin zu atemberaubenden chimärischen Vorstellungen bietet das Münchener Parlament Verhältnisse, wie sie unter einem Herzog oder König nicht besser sein könnten - und keiner weiß, wie der Hochkanzler das alles bezahlt.

Neben dem eher moderneren Parlament leben viele Kithain in Bayern sehr traditionell und wirken wie ihre menschlichen Vorbilder aus dem 18. oder 19. Jahrhundert, vor allem in den ländlicheren Regionen. Das geht so weit, daß an manchen der kleineren Kunterbunte (wenn

auch nicht in den Großstädten) noch mittelalterliche Verhaltensregeln gelten, deren Nichtbeachtung sehr peinliche Folgen haben kann.

DAS HERZOGTUM WÜRTTEMBERG

Wer die Bayrische Liga als das traditionellste der Feenreiche ansieht, dem bleibt nichts anderes übrig, als das Herzogtum Württemberg als den besten Anwärter für Platz zwei einzustufen. Denn obwohl sich im „Ländle“ unzählige Kunterbunte seit dem Mittelalter gehalten haben, ist es den Kithain hier absolut nicht gelungen, eine Infrastruktur zwischen den Gemeinschaften aufzubauen.

Zwar existiert der unbestritten größte Hof Württembergs in Stuttgart, doch er steht unter der Verwaltung des Kanzlers Wolfgang und nicht etwa unter der eines gemeinsamen Präsidenten oder Herzogs von ganz Württemberg. Der mit Abstand einflußreichste Regent des Landes ist im Moment der „Hierophant“ Ralf in Sigmaringen, ein Sluagh, doch der erhebt keinerlei Ansprüche auf einen gesamtwürttembergischen Posten und scheint mit seinem Amt recht zufrieden zu sein.

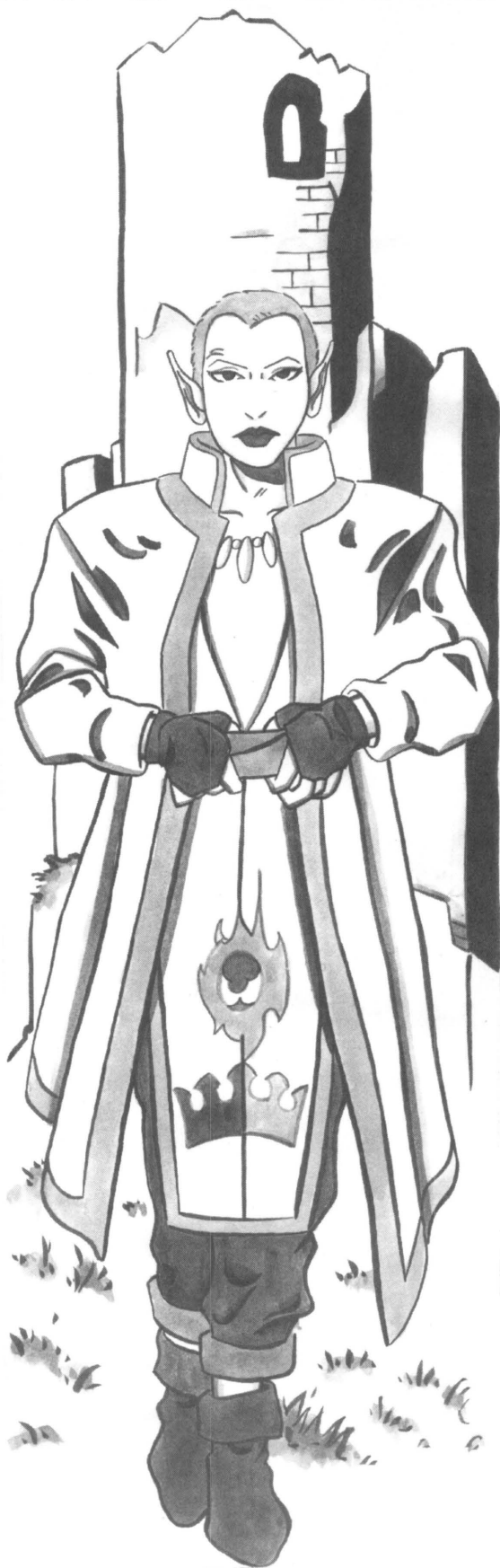
Andere wichtige Kunterbunte Württembergs befinden sich in Ulm (unter der Heinzelmännchen-Ratsvorsitzenden Claudia) und in Tübingen (unter der Troll-Kanzlerin Sibylle). Die anderen Städte sind meist Regierungssitz kleiner Baronien oder Kunterbunte von minderer Bedeutung, obgleich sie natürlich ihre eigene Rolle völlig anders sehen. Die württembergischen Regenten zeichnen sich fast alle durch große Sparsamkeit und (in Grenzen) kleinbürgerliche Lebensart aus, ihre Höfe sind aber sehr gastfreundlich.

An natürlichen Refugien ist das Herzogtum Württemberg alles andere als schlecht bestückt. Fast die gesamte Schwäbische Alp bietet glamourreiche Orte, besonders auf hohen Bergen, und das Verhältnis der dort ansässigen Gallain zu den Kithain ist traditionell ein gutes. Viele Nymphen haben feste Beziehungen zu den Feen der Region und sind gerne bereit, ihnen in Schwierigkeiten auszuweichen.

DIE MARKGRAFSCHAFT BADEN

Aufgrund ihrer Grenzlage hat sich die Markgrafschaft Baden wohl zum kosmopolitischen Zentrum Deutschlands entwickelt. Mit Verbindungen zu den Höfen in Frankreich und der Schweiz gehören die Adligen Badens in Deutschland zu den wenigen noch gerne gesehenen Sidhe und





können sich rühmen, ein weitgehend konfliktloses Reich zu regieren - und in einem ansonsten recht streitbaren Deutschland voller Widerstand gegen jede Adels Herrschaft ist dies sicherlich eine besondere Leistung.

Der Grafen Hof befindet sich in Heidelberg, doch das Amt des Markgrafen ist im Moment vakant, da Markgraf Joachim kurz nach seinem Erscheinen auf der Welt gleich wieder verschwand. Durch seine Abwesenheit hat sich daher Mannheim zum Zentrum des Feenlebens in Baden entwickelt - und eigenartigerweise war genau das der Grund dafür, daß sich wieder eine Adels Herrschaft entwickeln konnte!

Heidelberg selbst, das Symbol der alten Sidhe-Herrschaft, war nämlich im Zuge der Kämpfe zwischen Adligen und Gemeinen in die Hände einer Gruppe von Aufständischen geraten, die fest entschlossen waren, nie wieder einen Herrschaftssitz dort zuzulassen, und mehrere Freistätten heftig verwüsteten. Dieser barbarische Akt sorgte erstens dafür, daß die um Heidelberg kämpfenden Sidhe von ihrem Glamour-Nachschub abgeschnitten wurden, hatte aber zweitens auch den Effekt, daß die gewalttätigen Gemeinen rasch den Rückhalt in ihren eigenen Reihen verloren: Man wollte lieber eine Herrschaft von Adligen, die das Land achteten und schützten, als eine von Gemeinen, die es verwüstete.

So wurden die Aufstände gemeinsam niedergeschlagen und die Herrschaft der Sidhe von Mannheim aus toleriert. Diese haben die freiwillige Unterwerfung mit Güte und Großzügigkeit belohnt: Unter Benedikt, dem jetzigen Baron von Mannheim, haben sich in der Großstadt am Rhein der lichte und der finstere Hof zusammengetan und arbeiten nun Hand in Hand - eine in Deutschland bisher einzigartige Institution. In den warmen Monaten findet fast an jedem Abend ein Hoftag im Ehrenhof des Mannheimer Schlosses statt, an dem jeder Kithain freien Zugang hat.

Weitere Gemeinschaften von Bedeutung sind die Baron Jakobs von Karlsruhe und Baronin Lucias von Freiburg. Besonders an diesen beiden Höfen werden gute Beziehungen zum Königshof in Frankreich gepflegt und regelmäßig Botschafter und Diplomaten empfangen. Allerdings sind sie nicht ganz so weltoffen wie der Mannheimer Hof und daher für standesunkundige Kithain eher weniger zu empfehlen.

Nebenbei bietet Baden mit dem Schwarzwald und dem Odenwald hervorragende natürliche Lebensgrundlagen für alle Feen. Obwohl beide Gebiete touristisch erschlossen sind, haben die Kithain große Gebiete magisch absichern und so dem Zugriff der Banalität entziehen können. Zwar vermag niemand zu sagen, wie lange diese Gebiete noch sicher bleiben, aber bislang bieten sie hervorragende Orte zum Rückzug und dem Auffrischen von Glamour.

DIE KURPFALZ

Eingezwängt zwischen den wesentlich größeren und einflußreicheren Regionen Baden und Hessen und ständig unter dem Scheffel ihres „großen Bruders“ Rheinhes- sen stehend, blieb der Kurpfalz gar nichts anderes übrig, als sich auf sich selbst zurückzuziehen. So ist es auch nicht verwunderlich, daß fast das gesamte Leben der pfälzischen Kithain in ihren Refugien in der Natur stattfindet.

Der „Regierungssitz“ der Kurpfalz liegt in Neustadt, wo sich der Troll Georg eine ruhige Zuflucht unter Gleichge- sinnten geschaffen hat, in der er einen Traum von frühe- ren Zeiten lebt. Die Verhaltensweisen sind traditionell bis reaktionär, und wer sich nicht anzupassen vermag, wird des Hofes kurzerhand verwiesen. Fast alle kurpfälzischen Kunterbunte sind diesem Vorbild gefolgt, so daß man we- der Neustadt noch den zweiten großen Zusammenschluß von Trollen in Bad Dürkheim als gastfreundlich empfeh- len kann.

Von den größeren Städten der Grafschaft Pfalz ist ledig- lich Mainz erwähnenswert, das von einer Gemeinschaft Pookas „in Vertretung des Barons“ regiert wird und damit eine recht kuriose Besonderheit darstellt. Die anderen Großstädte, Ludwigshafen und Kaiserslautern, verfügen nicht über festansässige Kunterbunte und werden besten- falls von verstreuten Gemeinen bewohnt, die allerdings keine nennenswerten Gemeinschaften gebildet haben.

Dafür findet eine ganze Menge Leben in den ländlichen Regionen der Pfalz statt, wo gastfreundliche Gemeine Fremde gerne bei sich aufnehmen. Viele Heintzelmänn- chen arbeiten als fleißige Handwerker und Weinbauern, ebenso zahlreiche Satyrn, und wenn man bereit ist, sich auf die fröhlichen Weinfeste der Region einzustellen, ist man ein gerne gesehener Gast. Der regionale Wein ist üb- rigens in der Tat exzellent und wird in ganz Deutschland gerne getrunken.

Schließlich sei noch der Pfälzer Wald erwähnt, der in weiten Bereichen unberührt von Menschen geblieben ist und somit zahlreiche Refugien enthält. Eine regionale Be- sonderheit ist hier die große Zahl kleiner Elfen, sogenann- ter „Nimmer“, die besonders in der Nähe der mystischen Orte im Wald gehäuft auftauchen und die Gesellschaft von Kithain suchen.

DIE GRAFSCHAFT RHEINHESSEN

Geprägt vor allem von den zahlreichen Gebirgen auf ihrem Gebiet, liegt die Grafschaft Rheinhessen friedlich und idyllisch an der Mosel, die sich zwischen Eifel und

Hunsrück hindurchschlängelt und so für ein einzigartiges Naturgebiet sorgt, das fast unberührt vom Menschen ge- blieben ist.

Der größte „Feenhof“ RheinhesSENS ist zugleich einer der liberalsten in Deutschland: der Große Konvent zu Trier. Unter Führung des Satyrn Stefan, der sich selbst als Nachfahre der römischen Statthalter sieht, ist die traditi- onsreiche Stadt zu einer Metropole der Kithain geworden, wie sie sonst vielleicht nirgendwo anders eine Entspre- chung hat. Hier findet wöchentlich ein für jeden zugäng- licher „Hof“ statt, in dessen Verlauf regelmäßig Ehrenauf- träge vom Adel vergeben werden, die zu einigem Anse- hen verhelfen können.

Diese starke Konzentration hatte allerdings für Rhein- hessen einen erheblichen Nachteil: Der Rest des Landes liegt fast völlig brach und wird kaum von Kithain genutzt. Das ist insbesondere deshalb schade, weil gerade in Eifel und Hunsrück zahlreiche unberührte Gebiete liegen, die den Schutz der Feen brauchen könnten. Diese Vernach- lässigung hat bereits dafür gesorgt, daß der Westerwald, lange Zeit eine Quelle des Glamours, fast vollständig der Banalität zum Opfer gefallen ist.

Doch trotz all seiner Versäumnisse kann man dem Kon- vent in Trier keine Vorwürfe machen, seine Pflichten im Übermaß vernachlässigt zu haben, denn nirgendwo sonst haben sich die Feen derart perfekt unter die Menschen gemischt wie in der Grafschaft Rheinhessen. Kithain stel- len Bürgermeister, Landräte, Minister und sogar Promi- nente, und all das unerkannt von den Sterblichen, die so besser beeinflußt werden können als sonstwo in Deutsch- land.

DAS HERZOGTUM HESSEN

Das Herzogtum Hessen, dessen Grenzen mit denen des Bundeslandes Hessen vollkommen übereinstimmen, ist ein trauriges Beispiel dafür, wie der Mensch die Lebens- grundlagen der Kithain zerstören kann, wenn er einfach nur blind seiner Gier und seiner Suche nach Reichtum gehorcht und sich nicht um sein Umfeld kümmert. Noch 1800 war Hessen fast ein Paradies für alle Kithain, zwi- schen Spessart und Taunus gab es unzählige Refugien in der Natur, und das Land war reich an Kunst und Kultur.

Das alles ist schon lange Geschichte. Von Frankfurt am Main aus hat sich in den letzten vierzig Jahren die Banali- tät schleichend ausgebreitet, und heute hat sie fast das ganze Land in ihrem Griff, genährt durch die Ausbeutung der Regionen durch die Industrie, die stetige Arbeit der Börsenmakler und nicht zuletzt die ständige Verstädte- rung des Landes. In den großen Wirtschaftsmetropolen ist kein Funken Glamour mehr zu finden, und selbst die klei-

neren Städte, lange Zeit Versteck für geschwächte Kithain, beginnen alle Quellen zu versiegen.

So ist es nicht verwunderlich, daß die Sidhe nicht bereit waren, um die kärglichen Glamourquellen lange zu kämpfen und den Gemeinen auf weiter Strecke das Feld überließen. Mit dem Haupthof in Marburg unter dem „Ritter“ André (einem Troll) wurden schon 90% aller Kithain Hessens an einem Ort gebunden; die restlichen 10% leben als Einsiedler in den letzten verbliebenen Refugien in Taunus und Spessart. Doch es sieht nicht gut für sie aus: Aller Wahrscheinlichkeit nach werden auch diese letzten glamourreichen Orte Hessens von der Banalität verschlungen werden, wenn nicht vorher ein Wunder geschieht.

Glücklicherweise wird an diesem Wunder gerade gearbeitet: André hat alle Hebel in Bewegung gesetzt, sein Land vor dem Untergang zu bewahren und einen Aufruf an alle Kithain abgesandt, ihn bei der Rettung Hessens vor der Banalität zu unterstützen. Leider hat der miserable Ruf Hessens bisher dafür gesorgt, daß sich noch keine größere Gruppierung von Wechselbälgern dazu bereit fand. Aber vielleicht ist noch nicht alles verloren: Adlige des Hauses Gwydion, die vor kurzem aus Konkordia zu Besuch waren, haben schon Hilfe angekündigt...

Die Thüringisch-Sächsische Union

In Thüringen, das erst seit der Wiedervereinigung Deutschlands richtig aufgeblüht ist, hat sich in relativ kurzer Zeit schon ein reges Feenleben entwickelt, das von einer großen Besonderheit geprägt wird: dem Nichtvorhandensein von Lichten und Finsternen. Diese regionale Besonderheit ist ein Überbleibsel aus der Zeit der DDR, als beide Feenhöfe gezwungen waren, ihre Aktionen vor dem Staatssicherheitsdienst geheimzuhalten und deshalb im Untergrund zusammenarbeiteten.

Anders als beispielsweise in der Markgrafschaft Baden hat dieses gegenseitige Verständnis in Thüringen aber vielmehr dazu geführt, daß sich die Unterschiede zwischen den Höfen soweit verwischt haben, daß man im Jahre 1989 nicht mehr sagen konnte, welcher Hof welcher war. Daher entschlossen die Kithain sich dazu, diese Besonderheit zu ihrer Philosophie zu machen und ihre beiden Seiten in sich als gleichberechtigt zu akzeptieren. Alle neu erwachten Feen werden von den Älteren an diese Betrachtungsweise ihres Lebens herangeführt, so daß man bei in Thüringen geborenen Kithain nicht sagen kann, welchem Hof sie angehören.

Die Gemeinschaften von Kithain sowohl in Thüringen als auch in Sachsen wurden 1990, kurz nach der Wieder-


vereinigung, von ihren jeweiligen regionalen Oberhäuptern zu einer großen Union zusammengeschlossen. Das hatte jedoch nicht nur praktische Gründe, sondern diente vielmehr dem Schutz gegen eine neu in Erscheinung getretene Machtgruppe, die „Finstere Rose“, die Leipzig nach eigenen Gesetzen beherrscht. Die Finstere Rose ist, man erkennt es am Namen, ein Zusammenschluß finsterrer Kithain und eine nicht zu unterschätzende Fraktion.

Obgleich die Kithain Sachsens wie überall in der DDR gezwungen waren, sich verstärkt vor den Sterblichen versteckt zu halten, kam es nie zu der festeren Bindung der lichten und der finsternen Höfe. Vielmehr verabscheuten die Lichten die Lebensweise im Untergrund und sahen sie nur als eine traurige Notwendigkeit an, die sie bei erster Gelegenheit abzustellen gedachten. Alle Hilfe, die ihnen von den Finsternen angeboten wurde, lehnten sie ab und zogen es vor, unter sich zu bleiben.

Schließlich kam die Wiedervereinigung, und mit ihr eine unangenehme Überraschung für den lichten Hof: Leipzig, das alte Zentrum des Herzogtums, war in die Hände der Finsternen gefallen, die nicht daran dachten, es wieder herauszugeben. Alexander, vormals Baron von Wurz, ernannte sich selbst zum Herzog von Sachsen und nahm in seiner „Neuerwerbung“ Residenz. Bei seiner Machtergreifung hatte ihm die „Finstere Rose“, eine Splittergruppe der „Silbernen Rose“, Schützenhilfe geleistet. Kurz nach der offiziellen Machtübernahme verschwand Alexander aber, und seither herrscht nur noch die „Finstere Rose“. Sie hat sich inzwischen zu einem Schmelztiegel für finstere Kithain aus ganz Deutschland entwickelt und gilt bei den Lichten als äußerst gefährlich und immer für Terrorakte gegen andere Gemeinschaften gut.

Aus diesem Grunde hält der Rest der Thüringisch-Sächsischen Union fest gegen die schurkischen Mächtschaften Leipzigs zusammen. Der Haupthof der Union befindet sich in Eisenach, nahe dem ehemaligen Grenzstreifen. Hier ist kurioserweise eine Quelle großen Glamours vorhanden, da mit der Wiedervereinigung an diesem Ort die Hoffnungen, Träume und Sehnsüchte vieler Sterblicher wahr wurden. Manuela, ein Heinzelmännchen mit Verbindungen zum Haus Fiona, hat hier das Heft der Regentschaft fest in der Hand, wobei sie von ihrem Ehegatten, Jens, tatkräftig unterstützt wird. Erfurt hat sich indessen zu einem Zentrum des kulturellen Austausches gewandelt, während Jena fest in den Händen einer einflußreichen Familie geadelter Nöcker liegt.

An Refugien ist in der Union vor allem der Thüringer Wald zu bemerken, in dem sich zahlreiche Nymphen angesiedelt haben; vor allem Dryaden sind sehr häufig zu finden. Viele der historischen Stätten des ehemaligen Herzogtums, beispielsweise Gera, verfügen zudem über eine bemerkenswert große Zahl an Inanimae, so zum Bei-



spiel die zahlreichen Golems in alten Statuen und Denkmälern.

Leider ist Sachsen trotz seines großen Kulturerbes hinsichtlich der Natur nur schlecht bestückt. Einige wenige unberührte Flecken im Erzgebirge sind der größte Reichtum Sachsens an Refugien in der freien Natur, die restlichen befinden sich größtenteils in der Hand der Menschen, so auch zum Beispiel die Dresdner Semperoper, eines der wenigen Bauwerke von Menschenhand, die für einen Kithain Bedeutung haben.

DER FREISTAAT WESTFALEN

Allein schon den Begriff „Freistaat“ möchten viele der traditioneller gesinnten Kithain am liebsten aus dem Duden gestrichen sehen, und das aus gutem Grund: Westfalen, ehemals eines der wichtigsten Herzogtümer in ganz Deutschland, war unlängst Schauplatz einer Revolte von Nichtadligen, die mit der Herrschaft der Sidhe vom Hause Dougal nicht einverstanden waren und deshalb kurzerhand ihre bisherigen Herrscher stürzten.

Obwohl in den Kämpfen kurz nach der Rückkehr der Sidhe der rechtmäßige Herzog des Landes mittels Versprechungen und Zusagen an die Gemeinen des Landes sich wieder einen einigermaßen sicheren Thron aufbauen konnte, gab es im Jahr 1996 eine Rebellion einer Fraktion von Nöckern, die nicht bereit waren, eine ihrer Hauptrefugien aufzugeben, um der Entdeckung durch Menschen zu entgehen. Sie organisierten einen Putsch, unterstützt von der Ritterschaft des Landes, und setzten den Herzog ab.

Seither existiert kein Adelshof mehr im Freistaat Westfalen, statt dessen wird das Land von sogenannten „Volksräten“ geleitet, die sich hauptsächlich aus den charismatischen Nichtadligen zusammensetzen. Die Ratsvorsitzenden sind allerdings allesamt Nöcker, die dafür sorgen, daß die Politik größtenteils von Mitgliedern ihres Kithain bestimmt wird. Das hat für einigen Spott gesorgt, auch unter den Befürwortern der Volksräte, und es macht schon das geflügelte Wort von der „Nöckerrepublik“ Deutschland die Runde.

Der Große Volksrat Westfalens hat sich als Regierungssitz Aachen gewählt, die Stadt, in der zuvor der jährliche Hoftag des geflohenen Herzogs stattfand. Der vorsitzende Ratsherr Karl leitet von dort aus die Geschicke des Freistaates, wobei sein größtes Bestreben im Moment in der Festigung seiner Position und im Aufbau einer funktionierenden Infrastruktur besteht. Das hat sich als schwieriger als erwartet herausgestellt, da sich keineswegs alle Gemeinen so wie die Nöcker von den Sidhe unterdrückt gefühlt

hatten und mit dem alten Herrschaftssystem an sich recht zufrieden waren.

Leider muß man zugeben, daß diese Leute nicht unrecht haben, denn die neuen Herren des Landes haben in ihrer kurzen Regierungszeit bereits eine Arroganz und eine Überheblichkeit entwickelt, wie sie selbst unter den selbstherrlichsten Sidhe nur selten zu sehen war. Fremde werden von ihnen grundsätzlich als minderwertig betrachtet (wenn es keine Nöcker sind), Sidhe grundsätzlich angefeindet und vereckelt (wenn es keine Herrschenden eines anderen Staates sind, den die Nöcker als Verbündeten gebrauchen könnten), und außerdem zeigen sie keine Anstalten, die Fehler, die sie ihren alten Herrschern vorwerfen, wieder gutzumachen.

Westfalen ist aufgrund der intensiven industriellen Nutzung der letzten Jahrzehnte absolut ausgeblutet, was seine natürlichen Glamourquellen angeht. Nur noch an der Ruine Iburg östlich von Paderborn und an den Bruchhäuser Steinen, einem keltischen Wall, finden sich noch einige wenige Refugien. Interessanterweise haben die Sterblichen aber einen Teil ihrer Schuld an der Banalisierung des Landes wieder gutgemacht, indem sie mit der St.-Andreas-Kirche in Köln und dem großartigen Aachener Dom Orte geschaffen haben, an denen sich Glamour fast schon von selbst sammelt.

Zuletzt wären noch die Externsteine im Teutoburger Wald bei Horn nahe Detmold zu erwähnen, ein ehemaliger germanischer Kultplatz. Diese gehören zwar an und für sich nicht zu den starken natürlichen Refugien, aber dafür gibt es sehr viele Menschen, die an eine besondere Kraft dieses Ortes glauben und daher häufig das Heiligtum besuchen. Unter ihnen befindet sich eine ansehnliche Zahl starker Träumer, mit deren Hilfe sich sicherlich einige Epiphanien erreichen lassen.

DAS PROTEKTORAT ELBE

Stark durch eine langjährige Seefahrertradition geprägt ist das Feenleben im Protektorat Elbe. Während sich andernorts die Kithain hauptsächlich mit der Erhaltung ihrer Territorien beschäftigten, gab es für die hier ansässigen Feen fast nichts schöneres, als die Welt zu entdecken. So ist es nicht verwunderlich, daß sich hier ein buntes Gemisch verschiedener Feenkulturen gebildet hat, wie man es kaum andernorts findet.

Kithain aus dem Protektorat zeigen neben großem Forschergeist auch ein sehr großes Interesse am Handel und am Austausch von Erfahrungen, was dazu geführt hat, daß fast jeder Hof ältere Eshu mit offenen Armen empfängt, wenn sie Güter und Geschichten mitbringen. Überhaupt zeigen die Höfe ein großes Maß an Gastfreundschaft,



wenn der Neuankömmling bereit ist, für seine Unterkunft eine angemessene Gegenleistung zu erbringen.

In politischer Hinsicht gehört das Protektorat Elbe eindeutig zu den friedlicheren Regierungsgebieten Deutschlands.

Der Haupthof unter der Leitung des Schultheißen Björn liegt in Wilhelmshaven, wo einmal monatlich eine Tagung auf einer prächtigen alten Fregatte aus dem 18. Jahrhundert abgehalten wird. Willkommen ist jeder, der ein angemessenes Gastgeschenk mitbringt und bereit ist, einige der rauheren Seefahrerspiele mitzumachen, die sich jedesmal gegen Ende eines Hoftages zutragen (wenn die anwesende Gesellschaft bereits ihre „Füllhöhe“ an Alkohol erreicht hat).

Weitere Gemeinschaften finden sich in Bremen (unter der Leitung des Bürgermeisterehepaars Hampi und Christel, beide Heinzelmännchen), Oldenburg (unter Häuptling Thomas, einem Satyrn) und Bremerhaven (unter der Sluagh Inge, Marschallin zur See). Die einzige größere Grafschaft ist die um Lüneburg, die allerdings nicht offiziell verwaltet wird, sondern zum Freien Refugium ernannt wurde und von keinem Kithain je besessen werden darf. Tatsächlich leitet sich der ganze Begriff „Protektorat“ davon ab, daß die Kithain bei der Zusammenlegung ihrer Kunterbunte beschlossen haben, die Lüneburger Heide vor fremdem Eindringen zu schützen - zu „protektieren“.

Dieser sonderbare Zustand erklärt sich daraus, daß die Lüneburger Heide ein Gebiet von zwar einerseits großem Glamour, andererseits aber auch großen Schreckens ist. In früheren Zeiten gab es zahlreiche Opferkulte, die sich dort zusammentaten, später starben auch noch zahlreiche Menschen bei Unfällen in den Mooren. Daraus sind viele Gallain erwachsen, die das Gebiet für sich beanspruchen. Weitaus beunruhigender ist die Leichtigkeit, mit der Todesalben und Gespenster hier erscheinen können. Kein Wunder, daß nur sehr wenige Kithain es wagen, sich mit den hier ansässigen Kräften zu messen.

Das Fürstentum Anhalt

Nur wenig konnte das Fürstentum Anhalt von seinem ehemaligen Ruhm bewahren. Früher einmal war dieses Reich hochstehend in Kunst und Kultur, die zahlreich im Lande lebenden Nöcker fertigten Gegenstände von höchster Kunstfertigkeit, und ihre Glamourquellen, die allesamt unterirdisch in *Höhlenheiligtümern* lagen, gaben ihnen Rohmaterialien in nahezu unbegrenzten Mengen.

Das alles ist aus und vorbei. Die exzessive Braunkohleförderung in der Zeit der DDR hat restlos alle Höhlenheiligtümer der Kithain zerstört und die reichen Glamourvorkommen für alle Zeiten ausgelöscht. Was noch viel

schlimmer ist: Die gesamte Lebensgrundlage für Nöcker wurde vernichtet, so daß seit 1970 kein einziger mehr auf dem Gebiet Anhalts geboren wurde, und alle vorher geborenen wurden inzwischen von der Banalität überrannt.

Wie überall in den neuen Bundesländern waren auch in Sachsen-Anhalt die Kithain in der Zeit der DDR zum Verstecken gezwungen, was aber hier zu keinen großen Besonderheiten geführt hat. Nach der Wiedervereinigung kam es schnell zu einem Wiederaufbau der alten Machtstrukturen, wobei sich in Magdeburg der Haupthof unter Präsident Josef zu Anhalt, einem Sluagh, etablierte. In Dessau setzte sich der Pooka Jakob als Chef an die Spitze, während in Halle die Satyrin Gisela die Führungsrolle als Comtessa übernahm.

Eine ganz besondere Rolle spielt bei den Kithain die „Lutherstadt“ Eisleben. Wenn irgendwo ein neutraler Verhandlungsort vonnöten ist, dann wird meist Eisleben gewählt, da hier anerkanntermaßen kein Kithain jemals wirklich die Macht innehatte. Die starke innere Beziehung, die viele Sterbliche zudem zu ihrer Stadt haben, sorgt dafür, daß die Kithain keine festen Bindungen mit ihr eingehen konnten, und obgleich die Banalität nur wenig Einfluß hat, so gibt es trotzdem keine bekannten Freistätten oder bekannte Gallain im Inneren.

Trotz der Glamourarmut des Landes gibt es eines, worauf das Fürstentum Anhalt stolz sein kann: den Brocken, auch Blocksberg genannt. Er ist eine Stätte starken Glammers und großer magischer Kräfte. Viele Kithain pilgerten dort hin und kamen gestärkt und voller Tatendrang zurück. Allerdings kamen von denen, die hingingen, auch einige gar nicht wieder zurück; eine Tatsache, die viele schon zu Spekulationen trieb, ob es dort Kräfte gibt, die den Kithain den Blocksberg streitig machen wollen... (Die Wahrheit über den Brocken lesen Sie bitte in Kapitel Drei nach.)

DAS KURFÜRSTENTUM BRANDENBURG

Brandenburg ist ein Land voller Konflikte und Kontraste, voller starker Widersprüche und seltsamer Zustände. Einerseits ist es voller Innovation, Kunst und Lebensfreude, andererseits aber auch voller Resignation und Stagnation. Diese merkwürdige Mischung macht es zu einem sehr interessanten Lebensraum, aber auch zu einem sehr gefährlichen, in dem ein Kithain schneller ausgelöscht sein kann, als es ihm lieb ist.

Ursache für diesen eigenartigen Zustand ist die räumliche Größe und die relative Leere des Landes. Die Aufmerksamkeit fast aller Brandenburger richtet sich komplett auf Berlin, und ausgerechnet Berlin ist eine Stadt, die den Kithain wohl für immer verschlossen bleiben wird,

denn sie ist fest in den Händen der Vampire, die ihr Gebiet mit niemandem teilen wollen, schon gar nicht mit ein paar magisch begabten Feen. (Näheres zu Berlin im Vampire-Quellenband **Berlin bei Nacht**.)

Da fast alle Sterbliche auf einem Raum konzentriert leben, den die Kithain nicht erreichen konnten, blieb ihnen nur noch, sich das restliche Land zuzueignen. Und dabei stand ihnen nichts im Wege. Die wenigen Sterblichen, die außerhalb Berlins wohnen und wohnten, waren nie ein Hindernis für das Leben der Feen untereinander, so daß diese in Ruhe und Frieden wohl das verzweigteste und verflochtenste Regierungssystem in ganz Deutschland aufbauen konnten.

Ohne Berlin als Regierungssitz hat sich Brandenburg als Hauptstadt des Landes etablieren können, Sitz des Hofes der Troll-Primarchin Juliane. Der Rest des Landes besteht aus weit über fünfzig kleinen Kunterbunten, von denen jede kaum mehr Raum umfaßt, als eine Kleinstadt und das umliegende Gebiet um diese. Lediglich Potsdam hat nominell den Rang einer Grafschaft, liegt aber so stark im Einflußbereich Berlins, daß man aus Angst, über diese Verbindung könnten die Vampire Macht über das Land erlangen, dem Potsdamer Ministerpräsidenten Xaver, einem Heinzelmännchen, keinen größeren Einfluß als einem einfachen Baron gestattet.

So haben die Kithain zwar Macht über das gesamte Land erlangt, aber richtig glücklich können sie damit nicht sein. Denn ausgerechnet das Zentrum Berlin mit seinen Träumern und historischen Stätten ist ihnen versagt, und der Rest Brandenburgs bietet wenig Ausgleich für diesen Verlust. Das ist auch der Grund für die melancholische Haltung brandenburgischer Kithain - mit ihrer eigenen Lage ständig im Hinterkopf können sie nie richtig glücklich werden.

DIE POMMERSCHE ALLIANZ

Als Deutschland nach dem 2. Weltkrieg seine Ostgebiete verlor, litt der Feenstaat Pommern am meisten von allen darunter. Mit einem Schlag verlor das ehemalige Königreich fünfzig Prozent seiner Besitztümer durch die radikale Trennung des Landes von der Hand der sowjetischen Besatzer. Jegliche Versuche der pommerschen Kithain, Kontakte über die Grenze hinweg aufrechtzuerhalten, schlugen fehl, mit dem Effekt, daß die jetzt auf polnischem Staatsgebiet liegenden Baronien und Grafschaften allmählich die Bindung verloren und schließlich 1969 vom polnischen Feenadel übernommen wurden.

Für den westlichen Teil Pommerns bedeutete das einen erheblichen Statusverlust. Nur aufgrund des solidarischen

Verhaltens einiger ehemals mecklenburgischer Höfe, die sich aus freiem Willen der Pommerschen Allianz angehörig erklärten, konnte sich das Land halten - wenn auch um den Preis, Fremden ein Mitspracherecht zu gewähren. In der Folge entstand ein inniges Verhältnis des Zusammenhalts unter den pommerschen Kithain, das auch nicht zerbrach, als die Wiedervereinigung kam.

Diese besondere Geisteshaltung hat dazu geführt, daß sich alle Kithain in der Pommerschen Allianz mehr oder weniger als Brüder und Schwestern betrachten und sehr starke Bindungen miteinander eingegangen sind. Die drei existierenden Gehöfte auf Rügen, in Stralsund und Neubrandenburg sind daher auch vollkommen gleichberechtigt, und ihre Herrscher, die Heinzelmännchen Katharina, Benjamin und Leonie, tragen allesamt den Titel „zweiter Vertreter des Volkes“. Keiner von ihnen hat bisher den Titel „erster Vertreter“ beansprucht, und wahrscheinlich wird das auch keiner mehr tun.

Pommern hat sich aus diesem Grund zu einem Refugium der Verfolgten entwickelt. Viele Adlige, die aus ihren ehemaligen Baronien und Grafschaften fliehen mußten, leben als Gäste an den kleineren, überall im Lande verstreuten Höfen, und selbst die meisten Finsteren werden zumindest geduldet. Zwar würde sich keiner der Regenten dazu hinreißen lassen, einen Sidhe in seinem Haus gegen seine Verfolger aktiv zu beschützen, aber schon das Fehlen einer aktiven Verfolgung hat viele eher unangenehme Gestalten ins Land gelockt. Fraglich bleibt, welchen Effekt das haben wird.

Wie viele Regionen der ehemaligen DDR leidet auch Pommern massiv an den Folgen der Planwirtschaft der vergangenen Jahre. Die wenigen glamourreichen Orte, die das Land früher hatte, sind fast alle von der Banalität eingeholt worden, und nur noch ab und zu hört man von einigen Orten auf Rügen, wo die Natur noch unverdorben genug sein soll, um sie nutzen zu können. So beschränken sich die meisten Kithain auf die Suche nach Träumen, um ihren Glamour wieder aufzufrischen.

DAS HERZOGTUM MECKLENBURG

Mecklenburg hat von allen Regionen der ehemaligen DDR die Zeit der sozialistischen Herrschaft wohl am besten überstanden und kaum Schäden hinnehmen müssen. Dieser Glücksfall liegt einmal darin begründet, daß das Land über starke Präsenzen von Naturgeistern verfügt, die ihre Gebiete gut geschützt haben, zum anderen aber vor allem an der Tatsache, daß Mecklenburg mit seinen zahllosen Seen zu schön war, um von den Menschen einfach so zerstört zu werden.

Gerade an der Ostseeküste ist Mecklenburg weitgehend unberührt geblieben. Sieht man einmal von den größeren, durch den Tourismus erschlossenen Seebädern ab, bleibt eine große Anzahl wunderschöner Buchten und Strände, deren wilde Schönheit jedem Kithain das Herz höher schlagen lassen dürfte. Der Glamour fließt an manchen Orten derart überreichlich, daß schon ein kurzer Aufenthalt einer Fee vollständige Erholung bringt. Zum Glück sind diese Regionen so unzugänglich, daß es sich einfach nicht lohnt, sie ständig zu benutzen, sonst sähen sie vielleicht schon ganz anders aus.


Tiefer in Mecklenburg schläft der Glamour ziemlich ein, dafür beginnt die hohe Politik. In Schwerin residiert Präsident Eduard, ein Heinzelmännchen, und versucht ähnlich verzweifelt wie sein Amtskollege, Hochkanzler Konrad in Bayern, sein Staatsgebiet zusammenzuhalten. Gegen ihn stehen die Trolle Anton, Staatsminister von Rostock und Harald, Staatsminister von Wismar, beide Herrscher über glamourreicheres Gebiet, die gerne das Herzogsamt übernommen hätten. Zwar hat sich bisher noch keine Situation ergeben, in der sie sich hätten durchsetzen können, aber sie arbeiten daran.

Leider schlafen auch in Mecklenburg die Feinde der Kithain nicht. In Boizenburg an der Elbe hat sich eine Gemeinschaft von Dauntain gebildet, der „Deutsche Orden der Reinigenden Flamme des Heiligen Georg“, ein Geheimbund, der sich aus den Überbleibseln eines Ritterbundes aus dem 19. Jahrhundert formierte. Die Mitglieder dieses Ordens operieren in ganz Deutschland; ihr Ziel ist es, alle Kithain, die sie für Geschöpfe des Teufels halten, auszulöschen und so „Gott zu dienen“. (Näheres dazu in Kapitel Drei.)

DIE GRAFSCHAFT HOLSTEIN

Wie das Königreich Niedersachsen, so ist auch die Grafschaft Holstein ein Land, das schon immer der Seefahrt verbunden war. Allerdings spielt der Handel hier keine so wesentliche Rolle. Dafür haben sich die Holsteiner Kithain sehr innig mit den Gallain verbunden, die seit Urzeiten die Meere bewohnen. Ob Klabautermänner, Meerleute oder Schiffsgeister: Es gibt kaum Meereswesen, die ihnen unbekannt wären.

Diese innige Bindung zur See und ihren Geschöpfen hat die Holsteiner Feen ein wenig von denen im restlichen Deutschland entfremdet. Sie haben nur sehr wenige Beziehungen zu den Höfen außerhalb des eigenen Landes; man sieht sie als seltsam und weltfremd an und wundert sich, warum sie so wenig Interesse an Politik zeigen. Eine hundertprozentige Begründung dafür wird wohl niemals gefunden werden, aber es ist nahe dran, wenn man sagt,



daß die Holsteiner Kithain schon genug mit sich selbst zu tun haben, denn der Schutz der Meere ist eine Aufgabe, die jede freie Minute erfordert, und die Feen hier nehmen sie sehr ernst. Nicht wenige arbeiten aktiv in Umweltschutzgruppen wie etwa Greenpeace mit, andere engagieren sich auf politischer Ebene, einige wenige setzen sogar ihre Magie ein, um so Schaden an der See zu verhindern. Diese Handvoll wird überall im Land hoch angesehen, da sie kein unbeträchtliches Risiko eingeht, um ihr Ziel zu erreichen.

Politisch gesehen unterteilt sich das Land in drei Herrschaftsbereiche: den Bezirk Kiel, in dem der Landesvater Matthias (ein Heinzelmannchen) residiert, die Freistadt Hamburg unter der Pooka-Bürgermeisterin Janine und den Bezirk Lübeck unter dem trollischen Verwalter Zacharias. Die drei Herrscher regieren Hand in Hand ohne größere Konflikte, wenn es auch ab und zu Probleme mit der Verwaltung Hamburgs gibt, das allein schon aufgrund seiner Größe einen wahren Sack voller Flöhe darstellt. Bislang gab es aber noch keine unüberwindbaren Probleme.

Interessanterweise ist gerade Hamburg, die Großstadt, das Zentrum des Glamours in Holstein. Die Stadt hat den im Verhältnis zur Gesamtbevölkerung größten Anteil an Träumern und verfügt mit ihren Kunstgalerien, ihren Straßenkünstlern und ihrer Lebensfreude über einen gewaltigen Vorrat an natürlichem Glamour. Kein Wunder, daß viele Kithain nicht nur aus der Grafschaft Holstein in die Stadt streben, um sich hier von den Strapazen des Alltags zu erholen. Leider hat das auch zahlreiche Finstere angezogen, was die Sicherheit der Stadt nicht gerade verbessert hat.

DIE GRAFSCHAFT SCHLESWIG

Still liegt die Grafschaft Schleswig im äußersten Norden Deutschlands, anscheinend fern von allen Sorgen und Nöten, die den Rest der Welt plagen. Das ganze Land scheint verzaubert zu sein, vor allem an der Küste und auf den zahlreichen kleinen Nordseeinseln, und es gibt kaum einen Kithain, der sich beim Anblick Schleswigs nicht verwundert die Augen gerieben hätte über die Reinheit, mit der hier Glamour überall frei und offen fließt.

Der Grund für dieses idyllische Dasein liegt paradoxerweise ausgerechnet darin, daß sich die Kithain hier *nicht* behaupten konnten, allerdings nicht gegenüber den Menschen, sondern gegenüber den übermächtigen Gallain, die verbissen ihre Territorien vor glamourzehrenden Feen verteidigt haben, und das so lange, bis diese es endgültig aufgaben, hier das Land nutzen zu wollen und sich statt des-

sen auf die Menschen konzentriert haben, von denen sie heute ihren Glamour hauptsächlich beziehen. So ist es nicht verwunderlich, daß hier formell wieder der Adel herrscht: Es gab einfach keinen verfügbaren Glamour, um das es sich zu kämpfen gelohnt hätte.

Der Hof des Grafen Erik liegt in Flensburg, der größten Stadt Schleswigs. Die beiden ihm untergeordneten Barone Uwe von Schleswig und Otto von Husum leben nach Feenmaßstäben recht erbärmlich und können nicht hoffen, daß sich ihre Lage in absehbarer Zeit verbessert. Ihre Baronien haben keine natürlichen Refugien, und ihre Städte sind nicht gerade reich an Träumern. Beide schießen zwar neidisch auf den Grafenthron, aber sie können sich absolut nicht durchsetzen.

Im restlichen Land ist für jeden Kithain Vorsicht geboten. Zwar strömt der Glamour überall frei und stark, aber ein Versuch, diese Quellen für sich zu nutzen, kann schnell tödlich enden, wenn die wahren Herren des Landes kommen, um ihre Territorien zu verteidigen. Die Gallain schlagen ohne Vorwarnung und aus dem Hinterhalt zu, und wer den ersten Angriff übersteht, der tut sein Bestes, so schnell wie möglich das Gebiet zu verlassen, in dem er sich gerade befindet. Denn die Geister des Landes verstehen keinen Spaß, und man ahnt ja gar nicht, wie stark so eine Sturmböe sein kann, bis man einmal von einer erfaßt und gegen eine Klippe geschleudert wurde.

DIE KITHAIN DEUTSCHLANDS

Während es in Deutschland alle Feenspezies gibt, die man auch in Konkordia findet, unterscheiden sich diese doch zum Teil beträchtlich von ihren ausgewanderten Verwandten. Das liegt hauptsächlich an der langen Tradition, die sie während des Interregnums weitergeführt haben, aber auch an einigen geschichtlichen Besonderheiten Deutschlands, wie zum Beispiel dem langen Kampf um eine nationale Identität, den das Land viele Jahrhunderte lang geführt hat.

Allgemein kann man feststellen, daß Kithain aus Deutschland wesentlich patriotischer sind als die aus Konkordia. Nur wenige fühlen keine starke Bindung zu ihrem Heimatland (womit natürlich nicht Deutschland als Ganzes, sondern vielmehr die Region ihrer Herkunft gemeint ist), und selbst bei diesen herrscht die Meinung vor, daß es nicht viele bessere Orte auf der Erde gibt, an denen man leben könnte. Selbst die wenigen Eshu fühlen nur wenig Lust, ihr Land zu verlassen.

Eine weitere Besonderheit der deutschen Kithain ist, daß sie in den seltensten Fällen ihren Geburtsnamen ablegen. Die konkordianische Sitte, mit der Umbenennung einer Fee ihren Übergang ins neue Leben darzustellen, hat sich hier nicht durchgesetzt. Bis auf einige wenige Sidhe, die genügend Erinnerung an ihr früheres Leben haben, um sich an ihre früheren Namen zu erinnern, tragen alle Kithain in Deutschland die Vornamen, auf die sie getauft wurden, ein Leben lang.

Sonstige Unterscheidungen zwischen deutschen und konkordianischen Feen liegen im Detail, und auf diese Details soll jetzt eingegangen werden.

Heinzelmännchen haben sich kaum verändert. Immer noch sind sie durchgängig sehr hilfsbereit und arbeitsam und haben eine starke Bindung zu den Menschen. Einige der Finsteren haben allerdings inzwischen ein etwas seltsames Verhältnis zur Arbeit entwickelt, sie erledigen Arbeit nur, um damit neue Arbeit zu erschaffen. Diese Einstellung haben sie sich von den menschlichen Beamten und Bürokraten abgeschaut und nahezu perfektioniert - sie versorgt sie für alle Zeit mit etwas zu tun. Ihnen geht es nicht um Effizienz, sondern um die bloße Beschäftigung, und darin sind sie Meister.

Zum Glück haben sich beileibe nicht alle Heinzelmännchen Deutschlands so entwickelt. Die meisten von ihnen, insbesondere die mit fester Anstellung an einem Hof, sind nette Gesellen, die immer ein offenes Ohr für die Nöte anderer haben, vor allem dann, wenn diese Probleme Dritte interessieren könnten. Mit anderen Worten: Ein Problem, von dem ein Heinzelmännchen irgendwo in Deutschland zu hören bekommt, ist eine Woche später gelöst. Und die halbe Stadt weiß hinterher, worin das Problem bestand. Nun ja...man kann wohl nicht alles haben.

Eshu gibt es in Deutschland nur wenige. Bis vor 1960 war ihre Zahl sogar noch geringer, danach stieg sie aber aufgrund der großen Zahl von Gastarbeitern, die aus Italien, Spanien und dem Balkan ins Land kamen. Mit ihnen kamen viele reiselustige Eshu aus ihren Heimatländern, von denen eine beträchtliche Zahl gleich dablief. Sie integrierten sich schnell in die bestehenden Höfe und wurden zu einem gerne gesehenen Teil der Gesellschaft, zum einen aufgrund ihrer vielen Geschichten, zum anderen aufgrund ihres beträchtlichen diplomatischen Geschicks.

Heute gibt in Deutschland keine Eshu, deren Eltern dort geboren sind, und falls doch, dann wurden sie zumindest im Ausland gezeugt. Der weitaus größte Teil stammt aus der Türkei, aber es gibt auch eine Menge italienischer, spanischer, albanischer, tschechischer und polnischer Eshu. Eine besondere Rolle spielen noch die Roma und Sinti, die schon immer eine besondere Beziehung zu den Kithain hatten und aus deren Reihen auch eine Menge Eshu entsprungen sind. Diese haben meistens ein beson-

deres Verhältnis zur Magie und arbeiten an den Höfen als hochgeschätzte Mystiker und Deuter.

Nöcker haben in Deutschland einen ähnlichen Ruf wie überall auf der Welt - als hervorragende, aber grummelige Handwerker und Künstler, die lieber mit Maschinen hantieren als mit anderen Feen auskommen wollen. Dieser Ruf stimmt hier allerdings nur teilweise, denn Nöcker aus Deutschland tendieren zu wesentlich mehr Hilfsbereitschaft als ihre konkordianischen Brüder - wenn sie nur genügend Lob und Anerkennung für ihre Arbeit erhalten.

Tatsächlich ist es das, was deutsche Nöcker zu etwas Besonderem macht - sie dürsten nach Lob und Bestätigung, und erhalten sie diese, können sie die nettesten Kithain der Welt sein, wenn auch ein wenig nervig mit ihren dauernden Fragen, wie einem die Arbeit nun wirklich gefällt. Nur dann, wenn niemand ihre Fähigkeiten angemessen würdigt - und ein Nöcker hat für das Wort „angemessen“ eine recht eigene Definition -, werden sie zu den mißmutigen Misanthropen, als die man sie kennt.

Pookas gibt es in Deutschland nicht übermäßig viele, dafür sind die, die es gibt, um so schlimmer. Ihr Sinn für Humor umfaßt jede Variante, von Wortspielen zu Streichen übelster Art. Glücklicherweise wenden sie diesen Humor so gut wie nie auf die an, von denen sie etwas halten. Er ist für sie in erster Linie eine Waffe, mit der sie die bekämpfen, die ihnen nicht gefallen. Und bei diesem „Kampf“ kennt ein Pooka keine Gnade - er hört erst dann auf, wenn sein Gegner gedemütigt, niedergeschlagen, zu einem jammernden Etwas reduziert und total fertiggemacht wurde, und das kann dauern.

Am häufigsten treten in Deutschland Hunde-, Hasen- und Katzenpookas auf, in den ländlicheren Gegenden Kaninchen, Pferde und vor allem Füchse und Wölfe, selten auch einmal Igel und Eulen. Viele Pookas identifizieren sich außerdem mit ihrem jeweiligen Tier in solcher Weise, daß sie versuchen, das Verhalten nachzuahmen, das es in den Fabeln zeigt. Fuchspookas versuchen also Schläue zu demonstrieren, Wolfspookas Kraft, Eulenpookas Weisheit und so weiter.

Rotkappen gibt es in Deutschland in überraschend (manche würden sagen: erschreckend) großer Zahl. Was die Sache noch verschlimmert ist ihre Tendenz, sich in Gruppen zusammenzutun und gemeinsam die Gegend unsicher zu machen. Beinahe jede größere Stadt in Deutschland hat mindestens eine Rotkappengruppe, die hier ihr Unwesen treibt, sei es als Motorradgang, als Partystürmer, als Hooligans oder als Diebesbanden. Nur die wenigsten wagen es, einer solchen Gruppe entgegenzutreten.

An den wenigen Höfen, an denen Rotkappen geduldet werden, bekleiden sie meist hohe Posten bei der Sicherung der Adligen. Die lichten Rotkappen, die keinen Hof

gefunden haben, werden meistens zu Selbstjustizlern oder - wenn sie eine entsprechende Veranlagung zum Traditionalismus haben - fahrenden Rittern, die von Hof zu Hof ziehen und ihre Dienste im Austausch gegen Gastfreundschaft anbieten. Diese Tradition wird an überraschend vielen Höfen gerne gesehen - aber vielleicht ist es auch nur Furcht, der fahrende Ritter könnte zum Raubritter werden...

Satyrn leben nur für das Erlebnis des Augenblicks, in Deutschland wie überall auf der Welt. Allerdings sind in Deutschland 99 von 100 Satyrn Wilder, fast scheint es, als gäbe es keine anderen Altersstufen. Satyrn hängen die meiste Zeit auf Rockkonzerten, in Discotheken und auf Partys herum und tendieren stark zur Oberflächlichkeit - zumindest, solange sie auf sich selbst gestellt sind.

Ein Satyr in Gesellschaft wird sich allerdings komplett anders verhalten. Meist wird er sich eine Person des anderen Geschlechts aussuchen, die er nach allen Regeln der Kunst umwirbt; gibt es eine solche Person nicht, dann setzt der Satyr alles daran, seiner Gemeinschaft das Leben so angenehm wie möglich zu machen. Satyrn sind immer die ersten, die einem Feind entgegenstürmen, anderen die Tür offenhalten oder sich um die Versorgung der Gruppe kümmern. Das ändert leider nichts daran, daß sie immer noch von einem plötzlichen Anfall von Leidenschaft überwältigt werden und all ihre selbst gesetzten Pflichten vergessen - sie sind eben sehr zwiespältige Kithain.

Sidhe spielen in Deutschland eine Außenseiterrolle: Es gibt kaum noch Adelshöfe, und infolgedessen werden die Adligen an fast allen Orten bestenfalls noch geduldet, wenn nicht sogar mit offener Feindseligkeit empfangen. Ihre althergebrachte Rolle können sie nur noch in den wenigen Adelsgemeinschaften spielen; alle anderen leben einsiedlerisch und zurückgezogen in der Natur und hoffen, daß die Gemeinen sie gewähren lassen. Ihr hohes Ansehen haben sie schon lange verspielt.

Sluagh haben in Deutschland eine jahrhundertealte Tradition als Seher und Weise und werden aus diesem Grund wesentlich besser behandelt als an den meisten anderen Orten der Welt. Nur wenige folgen dem Beispiel der konkordianischen Sluagh und kleiden sich in Grabesschwarz, viel häufiger findet man sehr elegante Kleidung, vor allem fallende Gewänder mit verschlungenen keltischen Mustern in Dunkelblau und Gold.

Viele Sluagh haben lebhaftere Erinnerungen an frühere Leben und einen Erfahrungsschatz, der die meisten anderen Kithain erblassen lassen würde. Doch diese starke Bindung an unterbewußtes Wissen ist sowohl ein Segen als auch ein Fluch, denn die zahllosen Déjà-Vu-Situationen, in die eine Sluagh fast zwangsläufig hineingerät, können einen fast wahnsinnig machen. Und so werden gerade die besonders Begabten recht früh in ihrem Leben vom Wahnsinn eingeholt, noch ehe sie richtig von ihrem Wissen zehren können.

Trolle stellen wie auch sonst überall die Kriegerkaste der Kithain. Fast alle Trolle haben feste Anstellungen an einem der Höfe oder Kunterbunte, und bisher ist in Deutschland noch kein einziger Troll aufgetaucht, der zum Außenseiter geworden wäre. Fast scheint es, als lebe dieses Kith vollkommen für seine Pflichterfüllung, wäre da nicht dieser eigenartige Drang zur Selbstbestätigung, den fast alle deutschen Trolle verspüren. Es scheint ein Überbleibsel aus der Ritterzeit zu sein, daß sie sich immer wieder und wieder an immer neuen Aufgaben messen müssen, sonst sind sie nicht glücklich.

Nahezu alle Gemeinschaften akzeptieren diese kleine Marotte augenzwinkernd, weiß man doch allerorten, daß ein Troll da ist, wenn man ihn einmal wirklich braucht. Viele Gemeinschaften veranstalten sogar regelmäßig Turniere, bei denen sich ihre Trolle messen können und so nicht auf Questen ausziehen müssen. Obgleich diese Turniere für jeden offen sind, ist es ein ungeschriebenes Gesetz, daß immer ein Troll einen solchen Wettstreit gewinnen muß. Nichtbeachtung kann zur Demoralisierung der „Ritter“ führen und ist dementsprechend sehr ungern gesehen.

DIE GALLAIN DEUTSCHLANDS

Angesichts der teilweise doch recht ungewöhnlichen Ausprägungen der Wechselbälger ist es nicht verwunderlich, daß sich auch die Geister der Natur, die Gallain, teilweise anders entwickelt haben. Zwar existieren alle bekannten Dryaden und Inanimae auch in Deutschland, doch zusätzlich kamen noch andere Feenwesen hinzu, die man in dieser Gestalt sonst nirgendwo findet.



Die WOLPERTINGER

Die Wolpertinger sind eine äußerst seltsame Rasse von Tierfeen, deren Äußeres eine Mischung aus Hühnern oder Fasanen und menschlichen Frauen darstellt, manchmal noch mit anderen Tieren gemischt. Sie treten hauptsächlich in der Grafschaft Rheinhessen und in der Kurpfalz auf (wo sie allerdings „Elwetritsche“ genannt werden) und werden etwas größer als normale Truthähne. Obwohl sie an sich intelligent sind, haben Wolpertinger einen eher einfachen Verstand und sind leicht hinters Licht zu führen.

In früheren Zeiten wurden Wolpertinger von Feen und Menschen gleichermaßen gejagt, von letzteren wegen ihres sehr wohlschmeckenden Fleisches, von den Feen aber aus einem anderen Grund: Wolpertinger sehen Freistätten als ihre Reviere an und verteidigen sie verbissen gegen Eindringlinge, also auch gegen Wechselbälger. Zudem erschöpfen sie durch ihre Präsenz Freistätten und machen sie so rasch für andere vom Glamour abhängige Wesen unbrauchbar.

Wolpertinger sind sehr launische Geschöpfe und leicht zu verärgern, und ein aggressiver Wolpertinger wird recht schnell zu einem unangenehmen Zeitgenossen, da er nicht nur über sehr scharfe Krallen, sondern auch über magische Fähigkeiten verfügt, die die Natur in geringem Maße kontrollieren können. Meist läuft ein Einsatz dieser Kräfte darauf hinaus, daß sich sämtliche Pflanzen der Umgebung Mühe geben, die Bewegung eines bestimmten Kithain zu behindern, aber im Notfall kann ein Wolpertinger auch einmal einen Fluß über die Ufer treten lassen.

Attribute: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 2, Charisma 1, Manipulation 2, Erscheinungsbild 1, Wahrnehmung 3, Intelligenz 1, Geistesschärfe 1

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 4, Nahkampf 4

Glamour: 8

Willenskraft: 6

Gesundheitsstufen: OK, -1, -1, -2, -2, -5

Angriff: Krallen - 4 Würfel

Kräfte:

- **Naturmanipulation:** Für den Einsatz eines Punktes Glamour kann ein Wolpertinger in geringem Maße die Natur manipulieren, indem er die in den Pflanzen wohnenden Naturgeister gegen ein einzelnes Wesen (z. B. einen Wechselbalg) aufbringt. Die Vegetation wird dann ihr bestes tun, das jeweilige Wesen nach Kräften aufzuhalten: Alle Schwierigkeiten werden für das Ziel um 2 erhöht. Diese Kraft wirkt, solange der Wolpertinger das Ziel noch sehen kann. Um die Kraft einzusetzen, muß er einen seiner Angriffe unterlassen und statt dessen einen durchdringenden Schrei ausstoßen. Für den Einsatz von fünf

Punkten Glamour kann ein Wolpertinger außerdem andere Naturgeister anrufen, etwa Undinen oder Sylphen. Diese werden dann im Rahmen ihrer Kräfte versuchen, dem Wolpertinger zu helfen. Diese verstärkte Kraft wird aber von den Wolpertingern nur sehr selten eingesetzt.

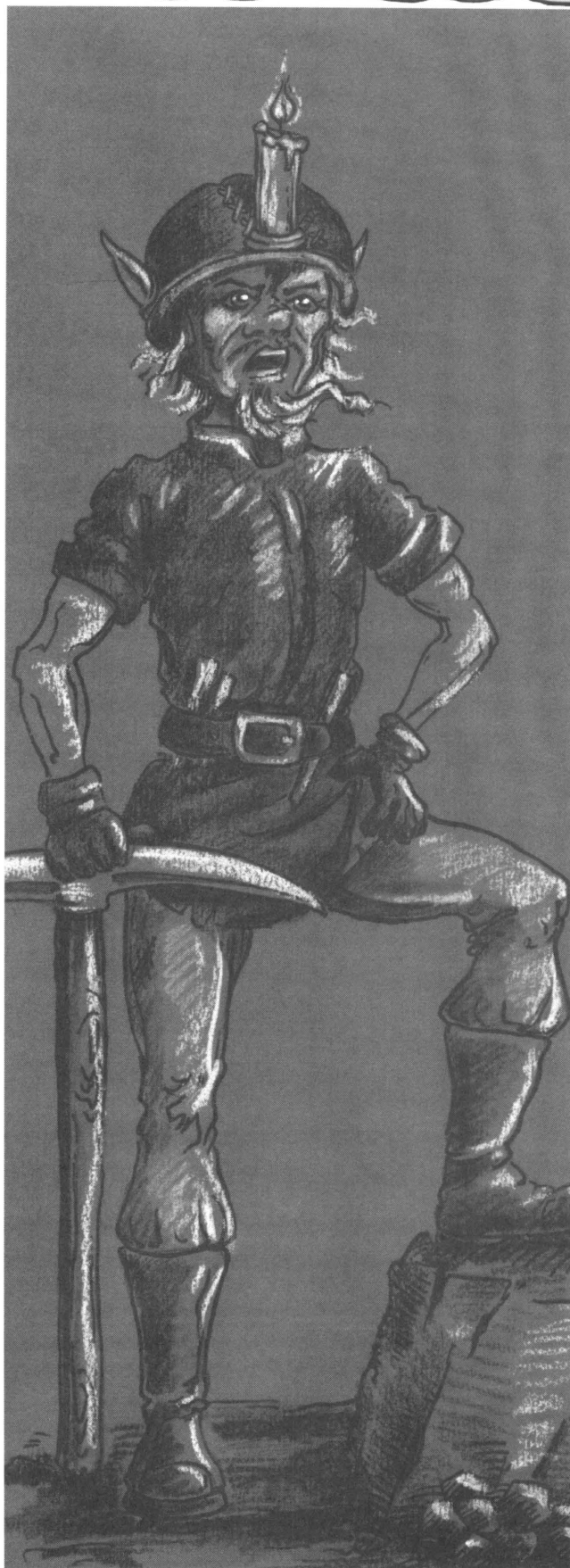
Wichtel

Wichtel sind eine besondere Form von Erdgeistern, die zum ersten Mal an die Oberfläche kamen, als die Menschen mit dem Bergbau begannen. Daher findet man sie heute auch hauptsächlich im Rhein-/Ruhrgebiet und in der Nähe der Tagebaustätten in Ostdeutschland. Gewöhnliche Wichtel sind zwischen dreißig und sechzig Zentimetern groß, je nach Herkunft, und ähneln vom Aussehen her zu klein geratenen Heinzelmännchen in grauer, abgetragener Lederkluft, wie sie die Bergleute im 18. Jahrhundert trugen. Früher haben sie eben mit diesen Bergleuten zusammengearbeitet und sie gelegentlich vor Einstürzen gewarnt.

Wichtel gehören nicht gerade zu den angenehmen Zeitgenossen, wenn sie auch per se nicht bössartig sind. Allerdings ist ihr normaler Gemütszustand eher griesgrämig, denn wenn sie sich tatsächlich einmal aus ihrem natürlichen Lebensraum unter der Erde heraus bewegen, dann nur, weil sie mit dem Leben unter Tage Probleme bekommen haben. Solche Probleme treten beispielsweise bei der Auffüllung alter Bergwerksstollen, beim Erschließen neuer Kohleflöze und bei Sprengarbeiten unter der Erde auf.

Wichtel wollen im Grunde nur eins: in Ruhe gelassen zu werden und den Frieden im Inneren der Erde genießen. Größere Veränderungen hassen sie, und größere Veränderungen umfassen für sie so ziemlich alle Dinge, die beim ganz normalen Leben von Wechselbälgern auftreten. Wichtel sind gerne bereit, Schätze der Erde wie Edelmetalle oder Edelsteine herzugeben, wenn man ihnen dafür Ruhe und Frieden zusichert, aber wenn man sie betrügt oder wütend macht, kann ihre Rache sehr hart sein: Aufgrund ihrer Herkunft sind Wichtel in der Lage, Erdbeben auszulösen, unterirdische Wasserströme umzuleiten und sogar glutflüssiges Magma an die Oberfläche zu holen.

Wichtel kämpfen nie auf herkömmliche Weise und ziehen sich, wenn sie angegriffen werden, sofort ins Erdinnere zurück. Sie sind zwar einzeln relativ leicht zu töten (meist reicht schon ein einziger fester Hieb oder Tritt), aber den Tod eines Wichtel werden andere Wichtel nicht ungesühnt lassen, und wenn sie einmal erzürnt sind, ist es nahezu unmöglich, sie wieder zu beruhigen. Zwar sind die meisten Wechselbälger der Regionen, in denen Wichtel auftreten, nicht so dumm, die ansässigen Wichtel tatsächlich wütend zu machen, aber Unwissenheit kann hier schnell gewaltigen Schaden anrichten...





Kapitel Zwei: Es war einmal...

*„ ... und sie lebten glücklich
bis an ihr Lebensende.“*

- Ende unzähliger Märchen

Schon seit dem frühen Mittelalter ist Deutschland ein Land der Sagen und Legenden, und seit dieser Zeit spielen Kithain stets eine Rolle in diesen Geschichten. Sei es das Nibelungenlied (in dem ein Goldschatz von eifersüchtigen Nöckern bewacht wird) oder die Ballade vom Erlkönig (in der ein Dryadenherrscher einen menschlichen Träumer zu Tode erschreckt), überall zeigen sich die Spuren vom Wirken der Feen auf der Erde.

Manche Spuren haben sich derart tief in das Antlitz Deutschlands eingegraben, daß sie heute noch nachwirken und mitunter ganze Landstriche geprägt haben. Von diesen Spuren soll in diesem Kapitel die Rede sein - von Mythen und Legenden, von der Wahrheit, die sie in der Welt der Dunkelheit enthalten und davon, wie sie sich auf das Leben der deutschen Kithain auswirken.

Die Lorelei

*„Ich weiß nicht, was soll es bedeuten, daß ich so
traurig bin*

*Ein Märchen aus uralten Zeiten, das geht mir
nicht aus dem Sinn.*

*Die Luft ist kühl und es dunkelt, und ruhig fließt
der Rhein*

*Der Gipfel der Berge funkelt im Abendsonnen-
schein.*

*Die schöne Jungfrau sitzt dort oben wunderbar
Ihr goldnes Geschmeide blitzet, sie kämmt ihr
goldenes Haar.*

*Sie kämmt es mit goldenem Kamme und singt ein
Lied dabei*

Das hat eine wundersame, gewaltige Melodei

*Den Schiffer in seinem Schiffe ergreift es mit wil-
dem Weh*

*Er schaut nicht die Felsenriffe, er schaut nur hin-
auf in die Höh.*

*Ich glaube, die Wellen verschlingen am Ende
Schiffer und Kahn*

Und das hat mit ihrem Singen die Lorelei getan.“

- Heinrich Heine

Die Sage von der Lorelei, der Jungfrau, die auf einem Felsen am rechten Rheinufer sitzt und mit ihrem Gesang Rheinschiffer ins Verderben lockt, entfloß erst im Jahr 1801 der Feder Clemens von Brentanos und wurde erst durch das obige Lied mit Text von Heinrich

Heine wirklich populär. In der Dichtung ist die Lorelei damit zur Verkörperung der verführerischen Fee geworden, eine Warnung an alle Männer, ihren Geist nicht von einer Frau ablenken zu lassen.

In der Welt der Dunkelheit existierte die Lorelei allerdings schon wesentlich früher, und zwar trug sich ihre eigentliche Geschichte im Jahr 1703 in der Grafschaft Rheinhessen zu, nahe der kleinen Ortschaft St. Goarshausen (die sich übrigens anno 1974 in „Lorelei“ umbenannte). St. Goarshausen war damals ein kleiner, unbedeutender Marktflecken, der von seiner Rheinlage profitierte und den Rheinschiffen der damaligen Zeit eine Anlegestelle und eine Unterkunft für die Nacht gewähren konnte.

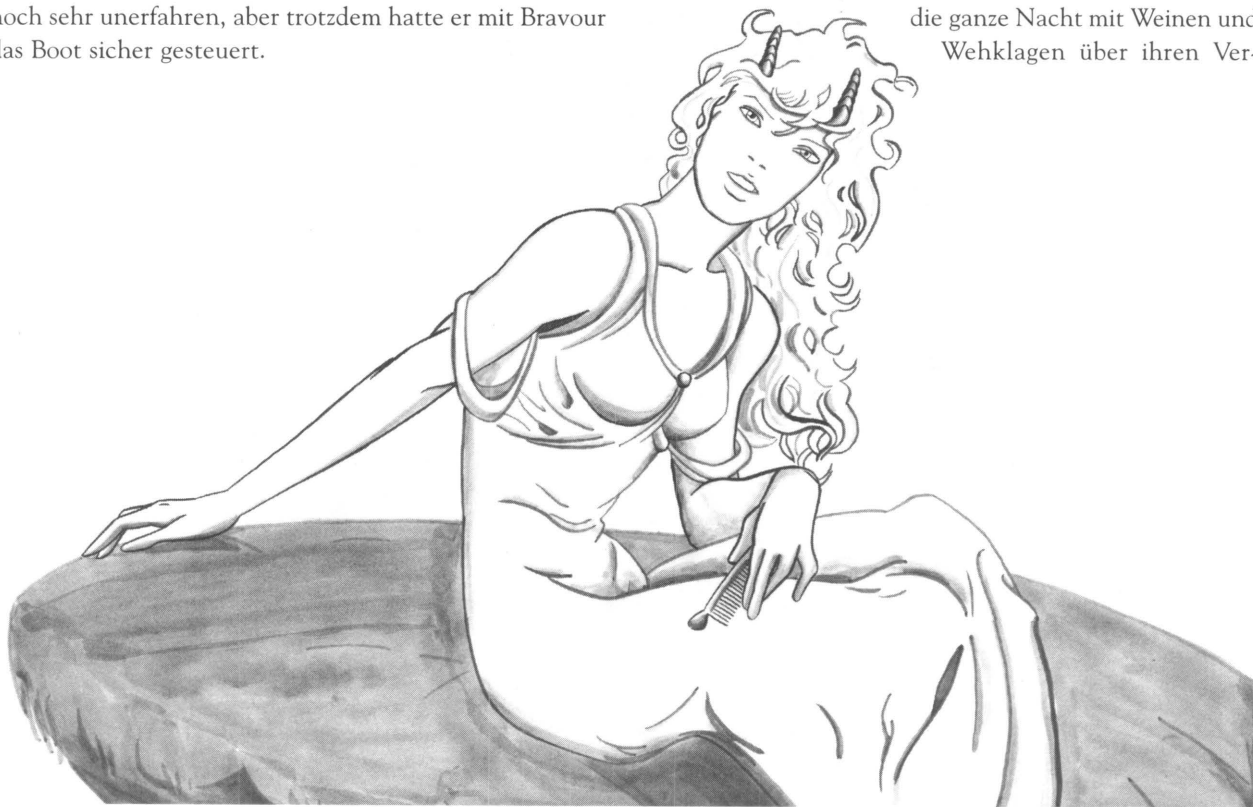
In einer Schenke in eben diesem Dorf arbeitete eine junge Satyrin als Schankmagd. Sie war die Tochter des Wirtes, 15 Jahre alt und hatte erst vor kurzem von ihrem wahren Wesen erfahren, als einige durchreisende Eshu ihr Erwachen geleitet hatten. Seither wußte sie, daß sie für höheres bestimmt war. Ihr größtes Ziel im Leben war es, eines Tages wahre Liebe zu finden, und sie hatte sich geschworen, nicht im Wege zu stehen, wenn es soweit sein sollte.

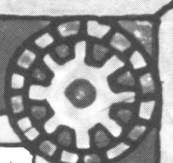

Nun geschah es aber, daß an einem stürmischen Abend ein Rheinschiff in St. Goarshausen anlegte, auf dem sich ein erfahrener Flußschiffer und sein Sohn befanden. Der Schiffer wollte seinen Sohn in sein Handwerk einweisen, und so hatte er ihm auf weiten Strecken des Rheins das Ruder überlassen. Der Sohn war kaum 16 Jahre alt und noch sehr unerfahren, aber trotzdem hatte er mit Bravour das Boot sicher gesteuert.

Als sie ihr Schiff sicher vertäut hatten, gingen Vater und Sohn in die Schenke, in der die junge Satyrin diente. Und kaum, daß sich Schiffersohn und Wirtstochter gesehen hatte, geschah es: Wie ein Blitz schlug die wahre Liebe zwischen den beiden ein, und augenblicklich spürte die Fee, daß der Moment, auf den sie ein ganzes Leben lang hatte warten wollen, schon jetzt gekommen war. Der junge Mann fühlte wie sie, konnte sich aber seine plötzliche Zuneigung nicht erklären. Zudem wachte das strenge Auge seines Vaters über ihm, und so konnte er es nicht wagen, sich ihr zu offenbaren.

Als aber Vater und Sohn gegessen und getrunken hatten, bemerkte der Sohn, wie sich das Mädchen aus der Schenke hinausstahl. Er folgte ihr und traf sie draußen an, wo sie auf ihn gewartet hatte. Hier gestand ihm die Fee, was sie für ihn fühlte, und er erwiderte ihre Worte und war bereit, mit ihr fortzugehen, doch noch ehe die beiden sich absprechen konnten, kam der Vater des jungen Mannes heraus und schalt ihn einen schamlosen Lumpen, daß er hier den Dirnen nachstiege. Mit einem wütenden Fußtritt schickte er ihn zurück in die Schankstube und eröffnete ihm, daß er gedenke, gleich morgen wieder abzufahren und nie mehr zurückzukehren, um dem Jungen die Flausen auszutreiben.

Die Fee war tief betrübt über diese Ereignisse. Da hatte sie nun schon ihre wahre Liebe gefunden, und nun würde sie diese wieder verlieren, noch ehe sie Erfüllung finden konnte. Voll Trauer verbrachte sie die ganze Nacht mit Weinen und Wehklagen über ihren Ver-





lust, bis sie schließlich in den frühen Morgenstunden wieder zu Sinnen kam und einen Plan faßte: Wenn sie schon ihre wahre Liebe nicht haben sollte, dann wollte sie ihr wenigstens zeigen, wie sehr ihr Herz sich danach sehnte. So eilte sie noch im Nachtgewand hinaus in die aufgehende Sonne und hinauf auf den höchsten Berg der Umgebung, von wo sie es würde sehen können, wenn das Schiff ihres Geliebten unten vorbeifahren würde.

Der Weg war lang und steinig, und so kam sie erst oben an, als die Sonne schon vollends aufgegangen war. Erschöpft setzte sie sich auf die Spitze des großen Felsens, den sie erklommen hatte und begann, ihr Haar zu kämmen. Doch in diesem Moment kam schon das Schiff ihres Liebsten den Rhein herab, und sie erschrak. Sollte er sie denn so sehen? Doch dann fiel ihr ein, was sie war; sie besann sich auf ihre Feenherkunft, legte all ihre Liebe, all ihre Zuneigung, all ihr Glamour tief in ihr Herz und begann so zu singen. Es war ein Lied des Abschieds, ein Lied über die Trauer des Verlustes, ein Lied, gerichtet an die einzige Person, die sie jemals zu lieben imstande sein würde.

Ihre Stimme schwoll mächtig an, getragen vom Glamour, der der Liebe zum jungen Schiffer entsprang. Der stand unten verwundert auf den Planken des Flußbootes seines Vaters und lauschte den Klängen, die er da vernahm. Er blickte nach oben, und da sah er das Mädchen aus der Schänke stehen, hoch oben auf einem Felsen, und sie sang ein Lied, das nur für ihn bestimmt war. Sehnsucht erfüllte sein Herz, und er hörte nicht mehr das Rauschen der Wellen des Rheins, er sah nicht mehr die Stromschnellen, die vor ihm lagen - alles, wovon sein Herz erfüllt war, war das Lied seiner Geliebten auf dem Felsen.

Sein Vater, der indes unter Deck gewesen war, um die Ladung zu zählen, hörte das seltsame, eindringliche Lied, das droben die Luft erfüllte. Er kam nach oben und sah seinen Sohn wie versteinert am Ruder stehen, das Schiff auf die Klippen zusteuern, auf denen das Mädchen stand, das er so sehr begehrte. Der Vater schrie auf, sprang zu seinem Sohn und wollte ihm das Ruder entreißen, doch zu spät, schon hoben die Wellen des Rheins das Flußboot hoch und schmetterten es gegen die harten Felsen. Das Holz barst, und Vater und Sohn wurden von den Wassern des Flusses verschlungen, der Vater mit einem Schrei, der Sohn mit einem Seufzer.

Und oben auf dem hohen Felsen blickte die junge Satyrin entsetzt hinab auf das, was sie angerichtet hatte.

Das Urteil des Hohen Konventes von Trier, dem sich die reuige Fee stellte, war klar und eindeutig. Nicht nur, daß sie sich mit einem Sterblichen eingelassen hatte, sie war auch noch für den Tod zweier Menschen verantwortlich. Ihre Strafe sollte es sein, auf ewig das Recht verwirkt zu

haben, unter Kithain zu leben und in den Felsen gebannt zu werden, von dem aus sie ihre schreckliche Tat begangen hatte. Wortlos fügte sich die Satyrin ihrem Schicksal, und so wurde ihr Feenwesen von mächtiger Magie in den Felsen gesperrt, wo sie immer noch sitzt - bis heute.

Im Verlauf der fast dreihundert Jahre, die mittlerweile vergangen sind, hat sich allerdings einiges zugetragen, das diese Situation verändert hat. Zum einen hält selbst die mächtigste Magie nicht ewig, wenn sie nicht regelmäßig aufgefrischt wird, und das ist schon seit über hundert Jahren nicht mehr geschehen. Zum anderen gehört der Felsen seit etwa 1970 zu den beliebteren touristischen Ausflugszielen und wird häufig von Sterblichen besucht, was zwangsläufig zu einem Anstieg an Banalität in der Region geführt hat. All das hat dazu geführt, daß der Zauber, der die Fee einsperren sollte, immer schwächer geworden ist und nun kurz vor dem Zusammenbruch steht.

Während der drei Jahrhunderte, die die Lorelei in Gefangenschaft verbrachte, haben sich ihre Gefühle stark verändert. Von der wahren Liebe, die sie einst empfand, ist heute nichts mehr übrig, dafür hat sich in ihr blanker Haß auf die gebildet, die sie einsperrten. Sie ist dem Wahnsinn verfallen und kennt sich selbst kaum noch. All ihr Streben ist darauf gerichtet, aus ihrem steinernen Gefängnis auszubrechen und Rache an denen zu nehmen, die sie damals verdammten.

Das alleine macht den Ort zu einer hochgefährlichen Angelegenheit. Ein Kithain kann den Lorelei-Felsen leicht als Freistatt erkennen, doch sobald er versucht, sich dort Glamour zu verschaffen, kann er unter den gefährlichen Einfluß der gefangenen Satyrin geraten. Jeder Spieler würfelt daher für seinen Charakter beim Betreten des Ortes mit einem W10: Bei einer 2-5 verliert er einen Punkt temporären Glamour, bei einer 6-9 gewinnt er einen Punkt. Eine 1 zieht ihm sogar 2 Punkte Glamour ab, während ihm eine 10 2 Punkte dazubringt.

Jeder Charakter, der durch den Einfluß der Lorelei Glamour verloren hat, wurde direkt von den starken Rache- und Haßgefühlen getroffen und muß zusätzlich eine Probe auf Willenskraft ablegen (Schwierigkeit 8, aber das erfahren die Spieler nicht). Wer nicht mindestens einen Erfolg erzielt, der gerät in der nächsten Krisensituation in eine Art Berserkerrausch, in dem er, sobald er Schmerzen empfindet oder körperlich bedroht wird, durchdreht und ohne jeden Verstand auf das erste denkbare Ziel eindrischt. Dieser Zustand endet erst mit der Bewußtlosigkeit des Charakters.

Hat jemand bei seiner Willenskraftprobe gar einen Patzer hingelegt, so tritt zwar dieser Effekt nicht ein, aber dafür hat er unterbewußt von der Lorelei den Befehl erhalten, sie zu rächen, und legt sich bei der nächsten Ge-

legenheit eine Waffe (zumeist ein Messer) aus kaltgeschmiedetem Eisen zu. Sobald dieser Kithain auf ein Mitglied des Hohen Konventes von Trier trifft, wird er wortlos die Waffe zücken und so lange auf es einstechen, bis es tot ist. Wer ihn aufhalten will, der wird zu seinem nächsten Opfer. Für all diese Aktionen hat der Charakter +2 Würfel auf alles, was er tut, solange es ihm dem Auftragsziel näherbringt.

Hinterher wird keiner, der unter dem Bann der Lorelei stand, noch wissen, warum er so gehandelt hat. Bleiben wird nur das Gefühl unendlichen Hasses auf die gesamte Welt, das noch Jahre später präsent sein wird. Charaktere mit hohen Werten in den Künsten (insgesamt 10 oder mehr Punkte in allen Künsten zusammen) haben die Möglichkeit, mit einer Probe auf Geistesschärfe + Empathie selbst zu erkennen und zu bemerken, daß in ihnen der Haß einer fremden Person wütet, die um die wahre Liebe gebracht wurde.

Eine Lösung des Problems scheint es nicht zu geben, da der Geliebte der Lorelei schon vor drei Jahrhunderten durch ihre Schuld im Rhein ertrank. Mit sich reden läßt die Fee nicht, und Verzeihung ist ihr fremd. Sollte es ihr gelingen, den Verbannungsfelsen zu verlassen, wird sie sich wahrscheinlich den Körper eines schwachen Sterblichen aussuchen und mit ihm ihre Rache am Hohen Konvent von Trier durchführen. Vernichtet werden kann sie nur durch sehr starke Banalität, doch nur die wenigsten Kithain würden sich freiwillig auf diesen Weg einlassen.

Vielleicht (und das ist eine sehr vage Möglichkeit) existiert noch ein Teil der unschuldigen Kinderseele der Lorelei, eine edle Geisteshaltung, an die man appellieren kann. Wenn es ein paar Kithain schaffen, einen Sterblichen zu finden, der dem ehemaligen Geliebten der Satyrin zum Verwechseln ähnlich sieht (alleine schon das Aussehen des jungen Mannes dürfte nahezu unmöglich festzustellen sein) und sie diesen dazu überreden können, mit der Lorelei in Kontakt zu treten, dann besteht die winzige Chance, daß sich die wahnsinnig gewordene Fee an ihr früheres Leben erinnert und vom Wahnsinn geheilt wird. Aber das ist ein Akt, der eines Odysseus würdig wäre... oder einer Gruppe wahrhaft romantisch veranlagter Kithain.

DER TEUFELSSTEIN

Als das Kloster Limburg im schönen Pfälzerwald gebaut wurde, trug es sich zu, daß der Teufel, den manche auch den Beelzebub oder den Antichrist nennen, auf Wanderschaft war und die Erde durchstreifte, um nach armen Seelen zu suchen, die er

mit in die Hölle nehmen konnte. Und da er eifrig suchte, kam er eines Tages auch in den Pfälzerwald, nämlich just an die Stelle, an der gerade auf Gottes Geheiß das Kloster Limburg entstand.

Der Teufel war neugierig, und so wandte er sich an einen Mönch, der dem Bau zusah, und fragte ihn: „Ei, sagt mir, Gevatter, was baut ihr hier mit solchem Eifer?“ Der Mönch aber, der schlau und gewitzt war und von den Schlichen des Beelzebubs wußte, erkannte diesen an den Hörnern auf seinem Kopf und den gespaltenen Hufen an seinen Beinen und antwortete: „Hoher Herr, eine Gaststube bauen wir für die Wanderer, die hier des Abends durch den schönen Pfälzerwald ziehen und ermattet sind von ihrem langen Weg; daß sie ihre Beine ausruhen und ihre Kehlen erfrischen können.“

Da freute sich der Teufel sehr, denn in einer Gaststube gibt es reichlich scharfen Branntweins, der den Wandersmann dazu bringt, gotteslästerlich zu fluchen, und er sagte darum: „Ei, guter Mann, das ist ein feines Anliegen, und so will ich euch helfen, es zu vollbringen. Nehmt diese sieben goldenen Taler aus meiner Tasche und verwendet sie beim Bau dieses Hauses. Über Jahr und Tag werde ich zurückkehren, und wenn ihr ein gutes Werk vollbracht habt, so sollt ihr noch einmal sieben goldene Taler erhalten.“ So sprach er und drückte dem Mönch sieben funkelnde Münzen in die Hand, drehte sich um und ging seiner Wege.

Der Mönch nahm das Geld und trug es zu einem Zimmermann, und der baute ihm einen Altar aus dem feinsten Holz, das er finden konnte, um Gott zu ehren. Und als das Kloster Limburg fertig war und das Dach fertig gedeckt, da stellte der Mönch den Altar in das Kloster, daß alle Leute ihn sehen konnten. So konnte jeder erkennen, daß Gott groß war und daß er aus dem Schlechten das Gute machte.

Über Jahr und Tag kam der Teufel zurück in den Pfälzerwald, um nachzusehen, was aus seiner Gaststätte geworden war. Er trat auf eine Anhöhe, von wo aus er den Bauplatz überblicken konnte, und sah hinunter, doch er erblickte keine Gaststätte, statt dessen fielen seine Augen auf das Kloster Limburg, das ruhig und friedlich dort stand, Gott zu Ehren. Zorn erfüllte den Beelzebub daraufhin, und er rief wütend aus: „Da gebe ich ihnen das Gold des Teufels, und sie bauen ein Haus für Gott daraus?“

Wütend packte er einen gewaltigen Findling, der auf der Anhöhe lag. Er hob ihn hoch über den Kopf und wollte ihn auf das Kloster schleudern, es zu zerschmettern. Doch als er den Felsen ergriff, wurde dieser unter seinen Händen weich wie Wachs, und seine Krallen sanken in ihm ein, so daß er ihn nicht werfen konnte. Wieder und wieder ergriff der Teufel den Stein, um ihn zu werfen, doch wo immer er ihn anpackte, der Stein schmolz dort zusammen.

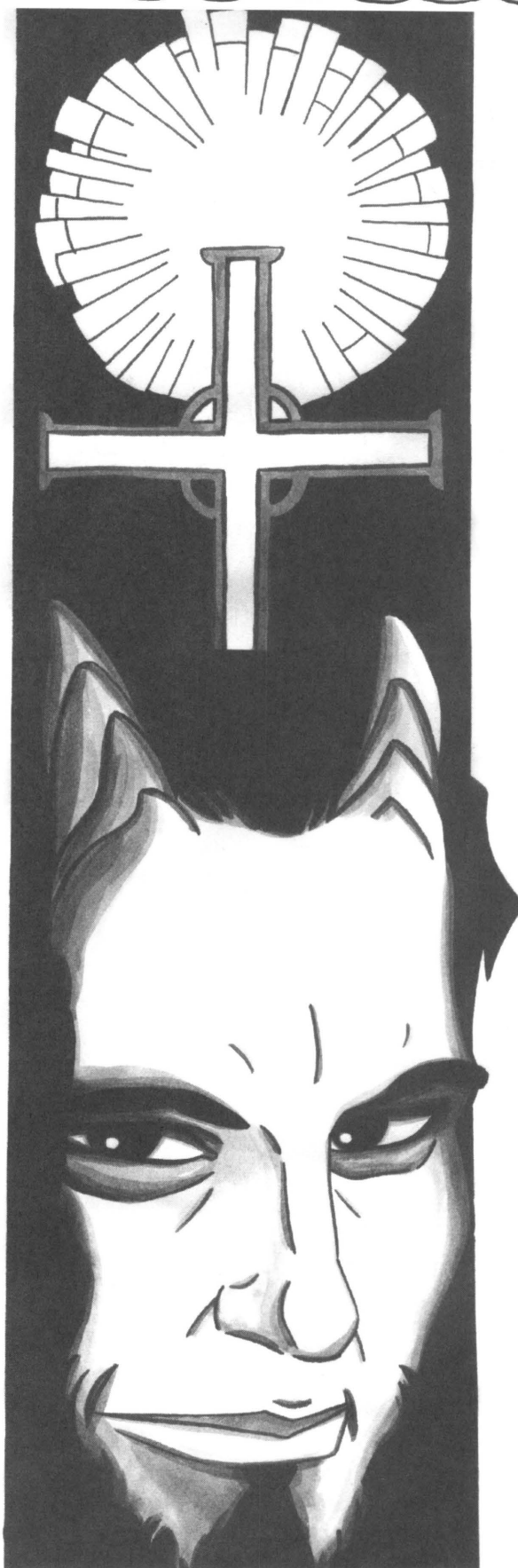
Schließlich ließ der Beelzebub den Findling wütend fallen, stampfte mit dem Bocksbein auf und fuhr zurück in die Hölle, um seiner Großmutter von der Schliche zu berichten, mit der ihn die Menschen betrogen hatten. Der Stein aber, den er auf das Kloster schleudern wollte, liegt bis heute im schönen Pfälzerwald, und noch heute kann man die Klauenabdrücke sehen, die seine Hände im Stein hinterlassen haben. Darum nennt man diesen Felsen den Teufelsstein.

- Traditionelle Überlieferung

Tatsächlich kann man noch heute den Teufelsstein besichtigen. Er liegt, wie die Geschichte berichtet, im Pfälzer Wald in der Nähe von Bad Dürkheim, und im Sommer und Herbst ist die Gegend ein beliebtes Ausflugsziel für Touristen aus ganz Deutschland. Für den Feenhof in Bad Dürkheim hat er allein schon deshalb keine große Bedeutung mehr, weil Geologen die Abdrücke im Felsen als Einfluß aus der letzten Eiszeit erklärt haben. Nur wenigen ist die wahre Geschichte bekannt, wie der Teufelsstein zu seinem Namen kam.

In der Tat spielte sich die Geschichte während des Baus des Klosters Limburg ab. Zu dieser Zeit war der Stellvertreter des Grafen der Pfalz ein ambitionierter junger Satyr namens Georg, dem nichts wichtiger war, als in „seinem“ Land den Glamour zu erhalten. So nutzte er jede Gelegenheit, Sterbliche zum Träumen zu inspirieren, und wenn das nicht ging, organisierte er Feste, um für Fröhlichkeit zu sorgen. In seinem sterblichen Leben war er der Sohn eines reichen Kaufmanns, und er hatte eigentlich immer genug Geld.

Zur selben Zeit gab es einen Vertreter des finsternen Hofes, einen Fuchspooka namens Hagen, dessen größte Passion darin lag, Schabernack mit den Sterblichen zu treiben und sich an dem Chaos zu weiden, das er damit anrichtete. Sein neuester Streich bestand darin, sich einen Geistlichen auszusuchen und diesen mittels Glamour so zu verzaubern, daß er durch die Nebel sehen konnte und das, was er sah, für göttliche Eingebungen hielt. Über die andächtige Reaktion konnte sich Hagen jedes Mal aufs neue amüsieren.



Nun kam ein Tag, an dem Georg gerade wieder einmal dabei war, durch den Pfälzer Wald zu ziehen, um sich ein wenig zu erholen. Er stieß dabei eher zufällig auf die Stelle, an der das Kloster Limburg entstehen sollte, und fragte einen Mönch, der den Bau überwachte, was denn hier geschehe. Der Mönch war aber ausgerechnet ein Opfer des Pookas Hagen gewesen, und er sah entsetzt, daß sein Gegenüber Hörner und Bocksbeine hatte und hielt ihn damit - verständlicherweise - für den Teufel, der auf die Erde gekommen war. Aus Angst, der „Teufel“ würde ihn töten, wenn er die Wahrheit erführe, log er ihm vor, hier entstehe eine Gaststätte.

Den Ausgang kann man sich vorstellen. Georg war hocherfreut über eine Gaststätte und gab gerne eine Spende für diesen guten Zweck, die der Mönch, wie in der Geschichte überliefert, zum Bau eines Altars verwendete. Hagen lachte sich über diesen gelungenen Streich halbtot und beschloß, sich auch noch den Ausgang der ganzen Sache anzusehen und in einem Jahr, wenn der Satyr zurückkam, anwesend zu sein.

Schließlich kam Georg wieder, um sich die Gaststätte anzusehen. Gespannt stieg der Satyr auf eine Anhöhe und suchte das Land ab. Seine Verblüffung, an ihrer Statt ein Kloster vorzufinden, kann man sich gut vorstellen, und sein Gesichtsausdruck muß dementsprechend gewesen sein. Jedenfalls fand ihn Hagen derart komisch, daß er aus den Büschen heraustrat, zwischen denen er sich versteckt hatte, und den Satyr lauthals auslachte. Der fand den Streich des Pooka gar nicht komisch, und nachdem er von ihm erfahren hatte, was geschehen war, wurde er sehr, sehr wütend.

In seinem Zorn legte er einen Zauber auf einen nahen Felsen, der diesen sehr leicht machte, und hob ihn an, um ihn auf den Pooka zu werfen. Das fand dieser gar nicht mehr komisch, und so legte er einen zweiten Zauber darauf, der ihn zu weichem Lehm werden ließ. Die Hände des Satyrs sanken ein, und er griff schnell um, aber der Felsen war überall sehr weich. Zu gerne hätte er jetzt selbst gezaubert, aber seine Hände brauchte er ja gerade. So konnte Hagen lachend wegrennen, und bis Georg endlich den Findling losgeworden war, war er schon lange über alle Berge.

Der Stein blieb liegen, wo er war, und nachdem Hagen die Geschichte überall herum erzählt hatte, kam sie auch einigen Sterblichen zu Ohren, die sie auf ihre eigene Art und Weise verstanden und die heute noch existierende Legende daraus machten. Für die Kithain hatte der „Teufelsstein“ schon immer wenig Bedeutung, denn er hatte nur sehr wenig Glamour an sich, und selbst das bißchen war nur aus den zwei Zaubern übriggeblieben, die auf den Findling gelegt worden waren. Heute gibt es keinen Fun-

ken Glamour mehr darin, obgleich man mit einem Wurf auf Wahrnehmung + Erkennen (8) erkennen kann, daß er einmal das Ziel von Zaubern war.

Viel größere Auswirkungen hatte die ganze Geschichte auf das Leben von Georg und Hagen. Der Satyr war für den Rest seines Lebens vor seinen Bekannten blamiert, und er schwor sich, den Fuchspooka für seine Unverschämtheiten ein für alle Mal zu bestrafen, doch gelang es ihm Zeit seines sterblichen Lebens nicht, ihn zu erwischen. Allerdings erinnerte er sich in seinem nächsten Leben sehr genau an die Ereignisse und beschloß, seine Jagd fortzusetzen. Ähnlich erging es Hagen. Er wußte, daß es einen Satyr gab, der sehr wütend auf ihn war und war darum so aufmerksam, daß er ihm wieder entkommen konnte.

So ging es immer weiter - bis heute. Der Satyr, der heute unter dem Namen Jens lebt, jagt unablässig den Pooka, der heute als Björn bekannt ist. Zwar haben beide den Grund ihrer Jagd schon lange vergessen, an die Tatsache, daß sie einander feind sind, können sich beide jedoch noch sehr gut erinnern. Und auch ihre Rollen sind klar verteilt: Jens wird alles tun, um Björn zu fangen und ihn dafür zu bestrafen, daß er ihn schwer beleidigt hat, und Björn wird alles tun, um sich nicht von Jens erwischen zu lassen, denn es macht ihm einen diebischen Spaß, den anderen an der Nase herumzuführen.

Wie und ob Spielercharaktere in Kontakt mit den beiden kommen, bleibt dem Erzähler überlassen. Auf jeden Fall dürften die beiden Feen bei ihrer Jagd (die alles andere als friedlich ablaufen sollte) einiges Aufsehen erregen, nicht nur unter anderen Kithain. Die Spieler können sich auf die Seite des Jägers oder des Gejagten stellen oder über die Hintergründe des Streites nachforschen. Jedenfalls sollten sie dabei in Kontakt mit der Legende des Teufelssteins kommen und in der Lage sein, ihre eigenen Schlüsse zu ziehen, denn eine Lösung des Problems ist nur möglich, wenn sowohl Satyr als auch Pooka erfahren, wie lange ihre Fehde nun schon dauert - die einzige Möglichkeit, sie wieder zu Sinnen kommen zu lassen.

DER KRIEGER VOM WALDE

Vor langer Zeit, als noch die alten Könige lebten, trug es sich zu, daß ein Krieger durch das Land zog, und sein Name war Ernstur, doch die fremden Herrscher hatten ihn „Invictus“ genannt, das heißt „der Unbesiegte“. Er kämpfte für die Sachen, die er

für gerecht hielt und für die Leute, die er für gut hielt, doch seine einzig wahre Loyalität galt seinem Gewissen. „Wenn ich einmal sterbe“, so pflegte er zu sagen, „dann soll es mit einem reinen Gewissen sein, und wer das anzweifelt, dem will ich besseres lehren!“

Viele Jahre lang zog er durchs Land und lebte das Leben eines Kämpfers, zog von Schlacht zu Schlacht, aber nirgendwo fand er einen Gegner, der ihm ebenbürtig gewesen wäre. Schließlich, am Ende seines sechsundfünfzigsten Jahres, entschloß er sich endlich, seßhaft zu werden und baute sich eine kleine Hütte im Wald, in der er seinen Lebensabend zuzubringen gedachte. Seine Körperkraft war selbst in diesem Alter noch ungebrochen, und er brauchte nicht lange, um seine Heimstatt fertigzustellen.

Zu dieser Zeit trug es sich aber zu, daß der Wald, in dem Ernstur lebte, auch noch von Geistern bewohnt wurde, die man manchmal „das Kleine Volk“ nennt. Ernstur kannte diese Geister und wußte sie zu meiden, und das Kleine Volk seinerseits kam ihm nicht zu nahe. So hätten sie ewig nebeneinander leben können, wären nicht Fremde in den Wald gekommen. Es waren gewaltige Riesen aus dem hohen Norden, die im Auftrage ihres Fürsten, eines großen Kriegsherren, Holz herbeischaffen sollten. Sie waren gewalttätig und rücksichtslos, und als sich die Waldgeister ihnen entgegenstellten, wurden sie ohne Gnade niedergeschlagen.

Bei einem der Scharmützel kam es dazu, daß eine Hohe Dame des Kleinen Volkes vor den Fremden fliehen mußte und dabei zu der Lichtung kam, auf der Ernsturs Hütte stand. Der Krieger war gerade dabei, das Dach zu flicken, und er war nicht schlecht erstaunt, als mit einem Male die Geisterfrau auf seinem Grundstück stand. „Höre, Dame des Waldes“, sprach er, „du verletzt meinen Grund und Boden, und das mißfällt mir. Ich lasse auch eure Stätten in Ruhe, also verlasse du jetzt meine!“ Der Hohen Dame waren aber die Verfolger dicht auf den Fersen, und so sprach sie: „Gerne ginge ich, aber mein Leben ist bedroht. Bitte, laßt mich bleiben, denn sonst werden mich fremde Krieger fangen und töten.“ Da sprang Ernstur vom Dach herab, öffnete die Tür seiner Hütte und ließ die Geisterfrau herein.

Kurz darauf brachen mit Krachen und Prasseln drei Riesen aus dem Wald hervor und stürmten auf die Ernsturs Hütte zu. Der stellte sich ihnen entgegen

und rief: „Haltet ein! Ihr verletzt meinen Grund und Boden, und das mißfällt mir.“ Die Riesen sahen sich ungläubig an. „Verbirgst du in deinem Haus einen Waldgeist?“ fragten sie ihn, und er nickte. „Dann mußt du ihn herausgeben“, sprachen die Riesen, „sonst werden wir ihn uns holen.“ Ernstur aber schüttelte den Kopf. „Die Hohe Dame ist mein Gast“, sprach er, „und ihr seid das nicht. Geht, sonst muß ich euch verjagen!“

Die Riesen lachten bei diesen Worten laut auf, denn sie konnten sich beim besten Willen nicht vorstellen, wie ein Mensch sie verjagen wollte, doch kaum hatten sie angefangen zu lachen, da zog Ernstur auch schon seine Pelzmütze ab und begann, alle drei tüchtig damit zu vertrimmen. Die Riesen versuchten verzweifelt, sich gegen ihn zu wehren, aber er war schneller, stärker und geschickter als alle drei zusammen, und schließlich mußten sie entmutigt und mit blauen Flecken am ganzen Körper fliehen. Ernstur aber rief ihnen nach: „Merkt euch eines: Niemand betritt meinen Hof ohne meine Erlaubnis, und wer das anzweifelt, dem will ich besseres lehren!“

In diesem Moment trat die Hohe Dame aus Ernsturs Hütte und schritt zu ihm. „Ihr wart sehr tapfer“, sprach sie, „aber bestimmt habt ihr die Riesen jetzt erzürnt. Sie werden wiederkommen, nicht zu dreien, sondern zu dreißig, und sie werden ihre Äxte mitbringen. Was wollt ihr dann tun?“ Doch Ernstur lächelte nur. „Ich habe mir fest vorgenommen, mir meine Gäste selbst auszusuchen“, sagte er, „und wenn ich das einmal nicht mehr kann, dann kann ich auch gleich sterben. Aber zumindest bin ich dann mit reinem Gewissen gestorben, denn ich habe alles versucht.“

Bei diesen Worten lächelte die Hohe Dame. „Wenn ihr tatsächlich zu diesem Wort steht“, versprach sie, „dann werde ich dafür sorgen, daß man Euch bei meinem Volk nicht vergißt. Ihr werdet ein Grab bekommen, das eines Königs würdig wäre, erbaut von unseren besten Zimmerleuten, geschmückt mit den schönsten Kunstwerken unserer Bildhauer, und Euer Grabgesang soll in den süßesten Stimmen erklingen, die im Walde zu finden sind.“ Bei diesen Worten strahlte Ernstur. „Dann will ich mir die größte Mühe geben, gut zu sterben“, sprach er, und jedes Wort war so gemeint.

Am nächsten Tag kamen die Riesen zurück, und diesmal waren sie dreißig an der Zahl, und sie

brachten die gewaltigen Äxte mit, mit denen sie die Bäume im Wald gefällt hatten. Doch auch Ernstur war wieder da, und er hatte das Schwert bei sich, das ihm lange Jahre in vielen Schlachten gedient hatte. „Ihr seid nicht eingeladen“, warnte er die Riesen, „und wenn ihr meinen Hof betretet, dann wird es euch schlecht ergehen!“ Doch die Riesen lachten alle nur laut, und auf einen Kampfruf stürmten sie los, um Ernstur in Stücke zu hacken. Die Schlacht, die nun folgte, war so gewaltig, daß nicht einmal ein besserer Erzähler, als ich es bin, sie angemessen beschreiben könnte. Das Blut der Riesen floß in Strömen, so daß noch einen Tag später alle Flüsse im Umkreis rot waren, und vom Fleisch der Erschlagenen konnten die Wölfe einen ganzen Monat lang leben. Ernstur erschlug alleine neun- und zwanzig Riesen, bevor der dreißigste, der noch einen Kopf größer war als die anderen, ihm die Axt tief in die Seite hieb, und selbst diesem versetzte er noch einen Schlag, daß sein linker Arm wegflog und der Riese entsetzt davonrannte, heim zu seinem Fürsten, der danach nie wieder Krieger in den Wald sandte.

So starb Ernstur Invictus, der größte Kämpfer seiner Zeit. Die Geister des Waldes aber hielten ihr Versprechen und bauten ihm ein Hügelgrab, wie es einem König gebührte, geschmückt mit Geschmeide und kunstvollen Statuen, wie sie kein sterbliches Auge je gesehen hatte, und als sie Ernstur hineintrugen, da sangen alle Vögel im Walde eine Totenklage. Auf die Spitze aber setzten sie einen Stein zu seinem Gedenken und zeigten ihn den Menschen, die von ihnen wußten und sie als Götter verehrten. Und sie zeigten ihnen, wie sie Ernstur dafür zu ehren hatten, daß er sein ganzes Leben lang aufrecht gewesen war und zu seinem Wort gestanden hatte. Viele Jahrhunderte sind seither vergangen, und nahe dem Wald hat man eine Stadt erbaut, die man Nürnberg nennt. Das Grab und der Stein stehen aber immer noch dort, wo das Kleine Volk sie hinterließ, und wer sie findet und Ernstur recht zu ehren vermag - wer weiß, vielleicht wird ihn der Krieger lehren, wie man Kraft und Stärke aus seinem Willen erlangt.

- Traditionelle Überlieferung

Die oben beschriebene Legende stammt aus der keltischen Erzähltradition und kam vermutlich in zahlreichen Variationen aus der Normandie nach Deutschland, wo sie

den dortigen Umständen angepaßt wurde. Nach so langer Zeit ist es natürlich unmöglich, die „Wahrheit“ dahinter zu beweisen oder zu widerlegen; Tatsache bleibt aber, daß sich in einem Waldgebiet nahe Nürnbergs tatsächlich ein Hügelgrab befindet, auf dessen Spitze ein Stein steht, der in früheren Zeiten zu rituellen Zwecken verwendet wurde.

Das Hügelgrab ist nicht sehr bekannt und wird selten besucht; nur einige wenige Sterbliche mit dem Glauben an „Kraftplätze“ in der Natur suchen es ab und zu auf, um dort zu meditieren und sich zu entspannen. Auch unter Kithain ist das Wissen um seine Existenz nicht weit verbreitet, so daß es sehr schwer sein sollte, gezielt danach zu suchen. Es ist allerdings leicht möglich, bei einem Spaziergang zufällig darauf zu stoßen (wenn man sich zuvor durch die ausgedehnten Brombeerbüsche gekämpft hat), und wenn der Finder auch noch eine Fee ist, dann können einige interessante Dinge geschehen.

Zunächst einmal zählt der gesamte Grabplatz als Freistatt der Stärke 3 und kann daher bis zu drei Kithain zugleich je drei Punkte Glamour pro Tag Aufenthalt verschaffen. Das Grab selbst ist versiegelt und nicht zu öffnen, der Stein auf der Spitze ist allerdings eine außerordentlich starke Quelle von Glamour und damit völlig untypisch für ein scheinbar menschliches Grabmal. Er weist verwitterte, unleserliche Runen auf, außerdem hat er auf der Spitze eine Mulde, die auf einen Opferstein hinweisen könnte. Intelligenz + Mythenkunde (8) läßt erkennen, daß der Stein besser erhalten ist, als er das sein sollte (1 Erfolg), daß er sehr kunstfertig gearbeitet wurde (2 Erfolg) und daß er mit alten Symbolen der Kithain verziert wurde (3 oder mehr Erfolge).

Wirklich interessant wird es allerdings erst, wenn jemand versucht, ein altes Ritual nachzustellen (Feen kommen bekanntlich auf die sonderbarsten Ideen). Eine Probe auf Geistesschärfe + Okkultismus (8) ist notwendig, um so etwas korrekt zu machen, und man benötigt dazu einige recht exotische Zutaten (Halbedelsteine, Tierblut, kurz: alles, was irgendwie mystisch wirken könnte). Jeder Erfolg auf die Probe verschafft dem Ritual eine Wirkungsstufe. Sobald es nun vollzogen wird (und keine störenden Einflüsse wie z. B. anwesende Sterbliche vorhanden sind), werden die Wirkungswürfel gegen die höchste Banalität aller Teilnehmer geworfen, und ein Erfolg reicht aus: Um alle Teilnehmer blitzt kurz ein silbriges Leuchten auf, dann verschwinden sie ins Nichts. Sie selbst merken nur, daß es um sie herum schlagartig Nacht wird. Der Stein ist plötzlich in einem viel besseren Zustand als vorher - und das Hügelgrab unter ihren Füßen steht offen!

Eine Schrecksekunde später tritt aus dem Grab eine Schimäre, die einen gewaltigen Krieger darstellt, komplett

mit einer Rüstung aus mehreren ledernen Teilen und einem gewaltigen Langschwert. Der Krieger wird auf die Feen zutreten und sie fragen, wer von ihnen zum Lernen gekommen ist. Interessanterweise spricht er so, daß jeder glaubt, er würde in seiner eigenen Muttersprache angesprochen werden – das kann durchaus interessante Verwirrung hervorrufen.

Will es niemand gewesen sein, werden die Charaktere augenblicklich in ihre eigene Welt zurückgeschleudert und erhalten jeder einen Punkt temporärer Banalität; ansonsten wird der Krieger den jeweiligen Bittsteller kritisch mustern und dann befinden, daß er oder sie noch nicht bereit ist und erst seine inneren Qualitäten beweisen soll. Danach geht der Krieger zurück in sein Grab und bittet die Feen, erst wiederzukommen, wenn sie sich „geläutert“ haben.

Der nächste Schreck erwartet die Feen, sobald sie den Wald verlassen - sie stellen nämlich dann fest, daß sie anscheinend in der Zeit zurückgereist sind und sich im Mittelalter befinden, etwa anno 950! Hier sollte sich ihnen irgendeine Aufgabe stellen, bei der sie eines beweisen können: daß sie Leute sind, die aufrichtig sind und zu ihrem Wort stehen (auch wenn das für manche Pookas etwas schwieriger sein dürfte.) Sobald sie ihre Qualitäten unter Beweis gestellt haben, wird der schimärische Krieger wieder auftauchen und sie im Nahkampf unterweisen - alle Charaktere dürfen danach ihren Nahkampf-Wert um einen Punkt erhöhen. Erst dann werden sie nach Hause zurückkehren - wo keine Minute an Zeit vergangen ist!

Daß man nach einem solchen Erlebnis nicht einfach so zur „Tagesordnung“ zurückkehren kann, dürfte klar sein. Jedem Erzähler sollte bewußt sein, daß er, will er die Charaktere mit einer Reise durch die Zeit konfrontieren, das Niveau der Umgebung dem Ganzen anpassen und gleich ein großes Epos aufbauen muß, denn nur für eine einzelne Geschichte ist der Druidenstein einfach zu schade - es wäre eine Verschwendung guten Themas, es bei einem Ausflug zu belassen.

DIE GEISTER VON BURG FALKENSTEIN

Nahe dem Alatsee, tief im Allgäu, hoch auf einem Berg, liegt die Ruine der Burg Falkenstein. Einst, zur Wende des ersten Jahrtausends, war die Burg groß und mächtig, ebenso wie das Geschlecht, das sie bewohnte. Doch heute weiß niemand mehr von alledem, weder von der Größe Falkensteins noch



von den Leuten, die dort herrschten. Hochmut und Niedertracht haben Festung und Herrscher zu Fall gebracht, und wie dies geschah, davon will ich Euch künden:

Direkt vor dem Fall der Burg lebte auf Falkenstein ein Herr, dessen Launen im ganzen Lande berüchtigt waren. Er herrschte unbedacht und übermäßig streng: Konnte ein Bauer seine Forderungen nicht begleichen, so ließ er diesen in Haft nehmen, bis sich dessen Familie die Steuer zusammengebettelt hatte, und wenn ein Händler durch sein Land zog, so schickte er ihm sogleich seine Männer auf den Hals, daß sie den fälligen Zoll eintrieben. Dieses und anderes tat der ungerechte Herr, und all das nur, weil in ihm ein Bewußtsein herrschte, welches so verfehlt war, wie es verfehlt nicht hätte sein konnten.

Denn so dachte der Herr: „Das Land, das mein Vater mir vermachte, ist nun mein Land. Alle Früchte des Landes sind somit meine Früchte, alle Tiere in den Wäldern sind meine Tiere und alle Menschen des Landes sind meine Menschen. Dort draußen gibt es nichts, was mir nicht gehörte, und daher darf ich mit allem umgehen, wie es mir am ehesten nützt!“ So töricht war der Herr, daß er nicht verstand, daß Besitz auch Pflichten mit sich bringt, die ein Herr zu achten hatte, wollte er sein Land nicht verkommen lassen. Er aber herrschte nach seiner Lust, und das ganze Land litt unter ihm.

Eines Tages kam ihm zu Ohren, daß in den Wäldern nahe seiner Burg ein Kräuterweib lebte, das von dem lebte, was ihr der Wald gab und welches ab und zu verirrt Wanderer bei sich aufnahm, wenn der Sturm wieder einmal wütete. Sogleich keimte großer Zorn in dem Herrn auf, daß das Weib ihm keinen Tribut zollte, und er sandte seine Soldaten aus, die Frau vor ihn zu bringen. Die gehorchten, und alsbald lag die Alte zu seinen Füßen. „Was erlaubst du dir“, fuhr er sie an, „in den Wäldern zu leben und mir nicht einen Zehnt von dem abzugeben, was du dem Wald entreißt?“

Sie aber entgegnete: „Was ich in den Wäldern finde, reicht gerade für mich, denn ich entreiße ihnen nichts, ich sammle nur auf, was sie mir zurücklassen. So kann ich leben, aber wollte ich Euch auch noch einen Zehnten von dem abgeben, was ich erhalte, so müßte ich wohl beginnen, den Wald auszurauen.“ Da wurde der Herr nur noch zorniger.

„Du weigerst dich also“, donnerte er, „mir meinen rechtmäßigen Tribut zu bringen? So sollst du des Landes verwiesen werden, und der Wald, in dem du gelebt hast, soll abgeholzt werden, um deine Schulden zu zahlen.“ Da ergriff das Weib wieder das Wort. „Seid gewarnt“, sprach sie, „die Geister des Waldes schlafen nicht. Zwar sind sie zumeist ruhig, aber sie werden nicht gerne gestört und können sehr böse werden, wenn man sie derart angreift.“

Da lachte der Herr böse und gehässig auf. „Die Geister wollen mir böse werden?“ fragte er. „Ich bin aber der Herrscher des Landes, und mir gehören alle Dinge, die auf meinem Lande sind. Und wenn sich Geister in meinem Land befinden, dann gehören sie mir auch, und ich bin ihr rechtmäßiger Herr!“ Die Frau warnte ihn: „Seid vorsichtig, was Ihr da sagt, es könnte zur Wahrheit werden“, doch er lachte sie nur aus und ließ sie aus dem Land werfen und befahl, den Wald abzuholzen und das Holz teuer zu verkaufen. So geschah es, und nichts passierte, was dem Herrn widersprochen hätte.

Über Jahr und Tag jedoch ereignete sich etwas sonderbares: Die Mägde begannen, untereinander zu tuscheln, im Keller Falkensteins seien immer häufiger Schatten zu sehen. Kurz darauf weigerten sie sich standhaft, noch hinabzugehen, und bald darauf wagten auch die kräftigen Knechte nicht mehr, Vorräte hinaufzuholen, und der Herr mußte seine teuer bezahlten Soldaten hinschicken, um noch weiterhin Essen und Trinken zu bekommen.

Als nächstes taten sich seltsame Dinge in den Ställen: Die Kühe des Herrn gaben plötzlich immer weniger Milch, als melke sie jemand nachts heimlich, und obgleich Wachen aufgestellt wurden, sah man niemals einen Dieb. Dann wurde alles noch schlimmer: Den Mägden wurden die Schemel umgestoßen, während sie darauf saßen, so daß sie die Milch verschütteten, und als die Hühner auch noch leere Eier legten, wagte es endgültig niemand mehr, sich noch um die Tiere zu kümmern, so daß der Herr sie alle schlachten lassen mußte.

Und dann, in einer dunklen und stürmischen Nacht, erhob sich ein Heulen, Tosen und Jaulen auf ganz Falkenstein, so daß man denken konnte, die Toten seien auferstanden, um Rache an den Lebenden zu nehmen. Mägde wie Knechte liefen um ihr Leben, und selbst die Soldaten des Herrn nahmen die Beine in die Hand, um nicht in die Hölle geris-

sen zu werden. Überall in der Burg war ein Lärmen und Krachen, daß einem angst und bange werden konnte - überall, nur nicht im Schlafgemach des Herrn selbst. Und so schlief dieser friedlich, während all das Volk, das ihm die Treue geschworen hatte, von ihm lief.

Der Herr erwachte erst, als ihn ein Kuß auf die Wange weckte. Schläfrig schlug er die Augen auf - und blickte in das Gesicht einer blassen jungen Frau mit tiefschwarz umrandeten Augen und Lippen und einer unirdisch flachen Nase, die ihn lächelnd anblickte! Mit einem Schrei fuhr er hoch, und da fiel sein Blick auf einen kräftigen jungen Mann hinter ihm - mit blutunterlaufenen Augen, wulstigen Lippen und einem Mund voller riesenhafter, kräftiger Zähne, die genüßlich aufeinander-schlugen! Er wollte augenblicklich aus seinem Bett springen, doch da stand ein anderer junger Mann - mit einem kalkweißen Gesicht, einer blutroten Nase und einem Mund voller Raubtierzähne!

Keuchend fiel der Herr ins Bett zurück, während die junge Frau näher an ihn herantrat. „Guten Abend, mein Herrscher“, sprach sie flüsternd. „Vor einem Jahr hattest du ein Gespräch mit einem unserer Freunde. Damals hast du gesagt, alles, was auf deinem Land lebe, sei dir untertan. Nun - du hattest recht. Ich freue mich, dir sagen zu können, daß wir ab sofort deine Untertanen sind. Wir werden von nun an immer bei dir bleiben und dir jeden Wunsch von den Lippen ablesen. Und ich schwöre, daß wir dich niemals mehr verlassen werden - bis an dein Lebensende!“ Und mit diesen Worten trat sie näher und spitzte ihre nachtschwarzen Lippen zu einem weiteren Kuß.

Mit einem unmenschlichen Schrei sprang der Herr aus dem Bett und mit einem Satz aus dem Fenster hinab in die Tiefe, wo ihn der Burggraben gnädig aufnahm. Seit diesem Tag hat keine Menschenseele mehr Burg Falkenstein betreten, bis die Mauern zusammenstürzten und die Ruine hinterließen, die heute noch steht als Mahnmal an jeden Herrscher, nicht hochmütig zu sein, wenn ihn das Schicksal verschonen soll - verschonen von den Geistern, die in den Wäldern leben und deren Dienste erschreckender sein können als der Tod selbst.

- Traditionelle Überlieferung

Natürlich muß man bei einer Volkssage wie dieser hier vorsichtig sein und darf sie nicht vollkommen wörtlich nehmen, aber von der Handlung her bedarf die Geschichte von den „Geistern“ Falkensteins wohl keine nähere Erläuterung: Ein paar Feen waren nicht begeistert, daß ihr Wald abgeholzt worden war und rächten sich auf ihre Weise - indem sie den Verantwortlichen in den Wahnsinn trieben. Die Geschichte wäre ein nettes Gespenstermärchen, wenn sie damit tatsächlich schon zu Ende wäre - allerdings ist sie das keineswegs!

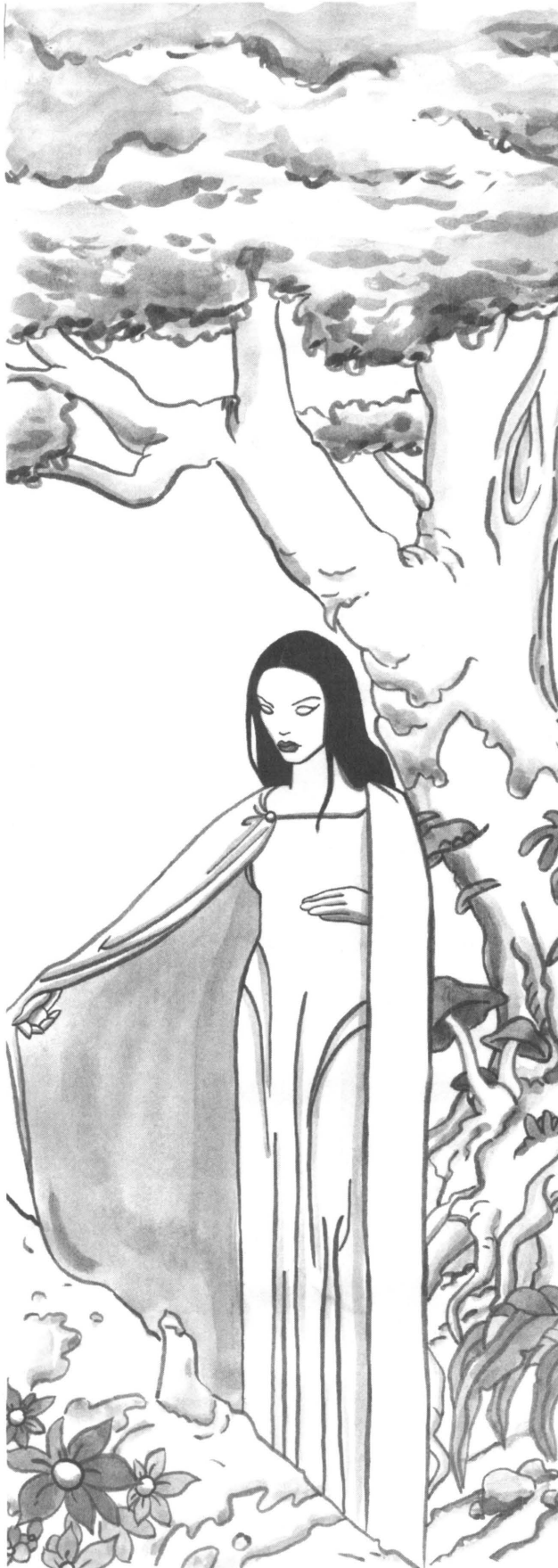
Seit nämlich damals Falkenstein von allem menschlichen Bewohnern verlassen wurde, hat es sich sehr schnell zu einem Mittelpunkt für Finstere Feen aus der ganzen Region entwickelt. Zwar konnten die Feen nicht verhindern, daß die Burg verfiel, aber dafür gelang es ihnen, die Region zu einer ansehnlichen Freistadt umzugestalten. Ohne daß die offiziellen Adelshöfe etwas davon mitbekommen hätten, schufen sie so eine Zuflucht für die Verfolgten ihrer Gesellschaft, die ihresgleichen suchte.

Tatsächlich wurde Falkenstein im Laufe der Jahrhunderte zu viel mehr als nur einer Heimstatt der Feen. Schon bald nach dem Sturz des letzten Herrschers fanden sich Eremiten in und um die Burg ein, angezogen von den starken Naturkräften, die dort am Werk waren. Die Einsiedler waren große Träumer und lebten in Harmonie mit den Kithain, die ihnen im Austausch für ihren Glamour Zuflucht vor den offiziellen Mächten des Landes gewährten. Einige dieser Einsiedler erlangten sogar bei der einfachen Bevölkerung ein recht hohes Ansehen als „Gottesfürchtige“, obgleich die Suche nach Gott wohl nur bei den wenigsten der Grund für ihre Isolation war.

Besonders eine Höhle in der Nähe Falkensteins, die sogenannte „Mariengrotte“, wurde häufig von Träumern bewohnt und ist selbst heute, da das Gebiet wegen seiner Nähe zu Schloß Neuschwanstein touristisch erschlossen ist, noch eine beachtliche Freistadt der Stärke 2, allerdings nur bei Nacht, wenn sich keine Sterblichen dort aufhalten. Einige Finstere aus der Region sind hier häufiger anzutreffen (in erster Linie Satyrn und Pookas), aber noch keiner hat einen festen Anspruch auf Falkenstein erhoben.

An dieser Situation wird sich auch so bald nichts ändern. In der Burg und ihrer Umgebung herrscht ein Waffenstillstand, den niemand brechen möchte. Jeder wird hier einen Zufluchtsort finden, wenn er den Frieden des Ortes nicht stört. Damit ist Falkenstein genau der richtige Ort, um Entspannung von den Anstrengungen des Alltags zu finden - zumindest, solange sich die Sterblichen weiter zurückhalten und den Ort ignorieren...

Die Linde von Puch




Ganz in der Nähe von Fürstenfeldbruck liegt ein kleines Dorf namens Puch, das an sich leicht zu übersehen wäre, hätten sich nicht dort einige seltsame Dinge zugetragen, von denen man heute noch spricht. Zum einen verstarb 1348 Kaiser Ludwig der Bayer auf einem Anger nahe dem Dorf bei der Jagd auf einen Bären. Zum anderen war Puch über dreißig Jahre lang die Heimat einer ganz besonderen Flüchtigen: der seligen Edigna. Und von ihr soll diese Geschichte handeln.

Edigna war die Tochter Heinrichs I., des Königs von Frankreich. Schon als Kind zeigte sich, daß sie zu etwas besonderem bestimmt war, denn sie hörte mit großer Aufmerksamkeit auf ihre Umgebung, und manche munkelten, sie könne Engel reden hören. Als sie zwölf Jahre war, hatte sie den Entschluß gefaßt, ihr Leben Gott zu widmen und auf immer ehelos zu bleiben. Ihr Vater, der König, mißbilligte das, sah es aber als kindliches Spiel und ignorierte daher ihre Worte von Kloster und Keuschheit.

Als Edigna nun älter wurde, nahm sich Heinrich I. vor, sie zu verheiraten, um so einerseits seinen Hof mit einem anderem fester zu verbinden, andererseits aber, um Edignas Willen zu brechen und ihr die „Narreteien“ auszutreiben. Doch die Tochter wehrte sich, und als der König sie außer sich vor Wut in Bande legen wollte, entfloh sie seinem Hof und versuchte, außer Landes zu kommen. Heinrich schickte seine besten Jäger hinter ihr her, um sie zu fangen, doch es gelang ihr, in den Osten zu fliehen, wo man sie nicht kannte.

Doch eines Abends, als sie wieder einmal auf Wanderschaft war, geriet sie in ein Gewitter von solcher Macht, daß die Leute noch Jahrzehnte danach vom „Großen Sturm“ sprechen sollten. Bäume wurden entwurzelt, Häuser eingeebnet und sogar Kirchen abgedeckt. Edigna stand inmitten der Naturgewalten und wurde herumgerissen wie ein Blatt im Winde, so daß sie weder aus noch ein wußte; und in ihrer Not rief sie den Herrn um Hilfe an, er solle sie doch erretten.

Als sie dies gesprochen hatte, erschien plötzlich neben ihr ein Bauer mit einem Ochsengespann, auf



dem ein Hahn und eine Glocke standen. Der Bauer nahm sie bei den Hüften, hob sie auf den Ochsenkarren, und weiter ging's, unbeirrt von Blitzen und Stürmen, bis der Wagen schließlich in das kleine Dorf Puch einfuhr und neben der großen Linde auf dem Dorfplatz anhielt. Da begann die Glocke auf dem Wagen zu läuten, und der Hahn begann zu krähen, und im selben Moment legten sich Wind und Regen, und die junge Frau stand alleine neben dem großen Baum.

Da sah Edigna, daß Gott sie errettet hatte, und um ihm zu danken, wählte sie die Linde von Puch, die innen hohl war, zu ihrer Behausung. Die Bewohner des Dorfes waren verwundert, in ihrem Gemeindebaum eine Einsiedlerin zu finden, doch der reine Geist und das edle Verhalten Edignas überzeugte sie, daß sie Gott wahrhaft diene. Und so blieb sie dort und tat Wunder im Namen Gottes, fünfunddreißig Jahre lang, bis der Herr sie endlich zu sich aufnahm.

Die Linde aber, in der Edigna gewohnt hatte, wurde von Gott gesegnet, daß sie nicht eher sterben sollte, als bis das Himmelreich auf Erden kommen sollte. Und so sind inzwischen viele Jahrhunderte vergangen, viele Kriege, und doch steht die Linde von Puch immer noch stark und unversehrt auf dem Dorfplatz, wo sie stehen wird bis zum Ende aller Zeiten.

- Bayerische Sage

Ob die selige Edigna von Puch eine historische Figur war, ist heute nicht mehr nachvollziehbar. Aber bei einer Sage ist das auch nicht so wichtig. In Bayern wird sie noch heute angerufen, z. B. zur Wiederauffindung verlorener Gegenstände, und es finden regelmäßig Wallfahrten nach Puch statt, bei denen der Heiligen gedacht wird. Die Linde, in der sie gelebt haben soll, steht tatsächlich bis heute im Inneren des Dorfes, wenn sie auch inzwischen von einem Zaun umzogen ist, um Beschädigungen zu vermeiden.

Wie gesagt: Ob tatsächlich die Tochter Heinrichs I. in der Linde lebte, ist heute nicht mehr festzustellen, aber dafür ist die Linde an sich einen näheren Blick wert. Denn sie gehört alleine schon aufgrund ihres immensen Alters zu den stärksten Naturrefugien Deutschlands, und sie wird für die Kithain nur noch wertvoller durch die Tatsache, daß in ihrem Inneren eine uralte Dryade lebt, die mitten in einer menschlichen Gemeinschaft Kriege und Hungersnöte durchgestanden hat.

Eileen, so der Name der Dryade, ist eine Nymphe von unglaublichem Wissen und großer Einfühlungsgabe in die Probleme von Kithain und Sterblichen gleichermaßen,

und in den über tausend Jahren ihrer Existenz hat sie schon mit unzähligen Wesen zu tun gehabt und schon alles erlebt, was man als Linde so erleben kann. Um so überraschender ist es, daß kaum ein Kithain Eileen kennt. Nur einige wenige Eingeweihte aus Puch und Umgebung wissen um Eileens Existenz und hüten dieses Geheimnis eifersüchtig - außer ihnen soll niemand die Ehre haben, eine Dryade zu kennen.

Eileen ist das zwar alles andere als recht, aber sie hat nur wenig Einfluß auf das, was außerhalb ihres Dorfes geschieht. Da die Kithain in ihrer Umgebung es verstehen, fremde Feen fernzuhalten, hatte sie bisher noch keine Gelegenheit, sich anderen zu offenbaren. Zwar gibt es Kinder, denen sie sich gezeigt hat und die ab und zu mit ihr sprechen, aber die Dryade vermißt ein gutes Gespräch mit wahren Kithain. Bislang hat sie sich zwar mit der Situation abgefunden, aber das kann sich ändern...

DIE SAGE VOM TANNHÄUSER

Es war einmal ein Rittersmann aus dem Frankenland, zugleich ein Minnesänger von großen Gaben, der zu jener Zeit lebte, als der edle Landgraf Hermann von Thüringen an seinem Hof auf der Wartburg so viele Dichter versammelte, die in stolzen Liederwettkämpfen um hohe Preise rangen. Er war trefflich bewandert in der Kunde der Geschichte der früheren Zeiten und hatte fast alle Lande durchreist.

Da kam er am Hörselberg vorbei und hoffte, noch abends die Wartburg zu erreichen, dahin er wohl auch von dem Landgrafen geladen war. Als er nun in den Bereich des Zauberberges kam, sah er ein wunderliebliches Frauenbild in der Felsenpforte stehen, die hinabführte, von so unsagbaren Reizen, wie er sie noch nie gesehen, das war nur leicht und locker gekleidet, winkte ihm, und zugleich drang ein Schall süßer Lieder aus der klingenden Bergestiefe herauf. Und dieses war die Frau Venus, deren holder Liebeslockung der Ritter folgte.

Ein ganzes Jahr blieb er bei ihr im Genuß aller Freuden, die den Sinnen schmeicheln, aber endlich trat auch bei ihm das Gefühl der Übersättigung ein; er fühlte sich nicht mehr angezogen von den Reizen der Zaubergee und der Gesellschaft in diesem unterirdischen Minnehof, und es regte sich in ihm eine unbezwingbare Sehnsucht, diesen Ort zu verlassen.

Dagegen sträubte sich die Frau Venus gar sehr, als er ihr den Entschluß kundtat, daß er sich wieder hinwegbegeben und versuchen wollte, ob er nicht Vergebung erlangen möchte. Er gelobte ihr unverbrüchlich, zu ihr zurückzukehren, wenn sein Wunsch nicht in Erfüllung gehe und er keine Gnade finde, um dann für immer zu bleiben. So entließ sie ihn traurig und betrübt, und der Ritter trat wieder aus dem Berge heraus.

Damals lebte in Rom ein Papst, der hieß Urban, ein strenger Mann, zu dem zog der Tannhäuser, weil es so üblich war, daß große Sünder nach Rom wallfahren mußten, um den Himmel zu versöhnen und von ihrer Schuld freigesprochen zu werden. Zu Papst Urban trat der Tannhäuser, fiel vor ihm nieder, küßte ihm die Füße und beichtete ihm die schwere Schuld, da er ein Jahr in Frau Venus' Berg gewesen sei. Darüber erzürnte Urban über die Maßen, ließ den aufrichtig Bereuenden sehr hart an und zeigte auf den weißen Kreuzesstab, den er hatte, indem er ausrief: „Sowenig dieser dürre Stab grünen wird und kann, ebensowenig hast Du zu hoffen, daß Dir jemals bei Gott und bei mir Verzeihung und Gnade werden kann und wird.“

Solch hartes Wort bewegte den Tannhäuser tief. Er bat und flehte, ihm doch ein Jahr Zeit für Reue und Buße zu lassen, jedoch vergebens. Traurig, tief bekümmert und verzweifeln an seinem Gott und Heiland zog der arme Ritter wieder den weiten Weg zurück und kam zu seiner Frau Venus, die ihn freudig und minniglich empfing. Er ging hinein in den Venusberg und ist nie wieder herausgekommen.

Nach drei Tagen aber hob der Stab des Papstes durch ein göttliches Wunder der ewig verzeihenden Liebe an zu grünen, und der Papst sah erschüttert, daß bei Gott möglich sei, was bei ihm, dem Menschen, unmöglich erschien. Da sandte er Boten aus in alle Lande, den Ritter zu suchen, ihn zurückzurufen und ihm die Gnade des Himmels zu verkünden, aber er war nicht zu finden und muß nun im Berge bleiben bis an der Welt Ende.

- Aus den Hörselbergsagen

Die wenigsten werden die Sage vom Tannhäuser in diesem vollen Wortlaut kennen, obwohl fast jedem bekannt sein dürfte, daß Richard Wagner eine Oper aus der Geschichte gemacht hat. Tatsächlich zählt sie zu den ursprünglichsten deutschen Sagen überhaupt, und die Moral, die sie mit sich bringt, ist eine der romantischsten und

lebensbejahendsten überhaupt: daß wahre Liebe immer Verzeihung findet. Und bei dieser Moral ist es natürlich kein Wunder, daß die Kithain diese Geschichte mitgeschrieben haben.

Tannhäuser war zwar ein Sterblicher, doch unter diesen war er etwas besonderes. Er hatte schon früh gespürt, daß es außer dem, was die Menschen geschaffen hatten, noch etwas anderes gab, das irgendwo da draußen war und darauf wartete, von ihm entdeckt zu werden. Und so hatten ihn seine Reisen überall hingeführt, wo er dem Fremdartigen, das er suchte, nah sein konnte. Er hatte den Orient gesehen und die Inseln im Westen, den klirrend kalten Norden und den heißen Süden. Viele Spuren hatte er gefunden, doch nichts, was seine Ahnungen bestätigt hätte.

Durch seine vielen Reisen war der Ritter allerdings sehr bekannt geworden, und durch seine Zuneigung zu den Künsten, besonders der Dichtkunst, war er schon häufiger positiv aufgefallen. Sein Ruf war bis an die Höfe der Kithain vorgedrungen, wo man sich wunderte, daß ein Sterblicher so großes Interesse an ihnen fand. Man forschte nach, fand zur allgemeinen Überraschung einen Ritter, noch dazu einen, der den Gott der Sterblichen nach Kräften ehrte, und beschloß, ihn besser zu meiden. Allerdings waren... nicht alle dieser Meinung.

Und so kam es, daß Tannhäuser, als er auf dem Weg zur Wartburg war, von einer Sidhe namens Mairead erwartet wurde. Sie gehörte dem Hause Liam an und war begierig, den Sterblichen näher kennenzulernen. Um ihn zu empfangen, hatte sie sich prächtig hergerichtet. Ihre ohnehin schon überirdisch schöne Erscheinung verstärkte sie noch mit einigen einfachen Zaubern und ließ sich von einigen Nöckern, die ihr untertan waren, eine Höhle im Hörselberg errichten.

Als Tannhäuser schließlich am Berg vorbeikam, traf ihn der Anblick der Fee wie ein Blitz, und es ist nicht verwunderlich, daß er sie für die Göttin der Liebe hielt. Ohne Umschweife folgte er ihr in den Berg - wo er zu seiner nicht geringen Überraschung erkennen mußte, daß er es nicht mit einem Gott, sondern mit dem zu tun hatte, nach dem er sein ganzes Leben lange gesucht hatte. Und auch Mairead war überrascht, denn sie erkannte, daß unter der Schale des Ritters ein Träumer steckte, dessen Vorstellungskraft alle Maßstäbe sprengte.

Ein Jahr lang blieb Tannhäuser bei der Sidhe, und zwischen Mensch und Fee entwickelte sich wahre Liebe. Mairead führte den Ritter in die Welt der Kithain ein, im Austausch erklärte er ihr die Denkweise und das Leben der Menschen an den Adelshöfen. Beide waren sich so nahe wie nie zuvor, und als Tannhäuser nach fast einem Jahr Leben unter den Feen wieder den Drang verspürte, sich unter Seinesgleichen zu begeben, war Mairead tod-

traurig. Tannhäuser erklärte ihr, daß er nachfragen müsse, ob seine Beziehung zu den Feen gutgeheißen werde, aber trotzdem ließ sie ihn nur unter der Bedingung ziehen, daß er wiederkäme, und sei es nur zu einem letzten Abschied.

Das schicksalhafte Treffen des Ritters mit Papst Urban, das in der Sage geschildert wird, fand tatsächlich wie beschrieben statt, nur daß die beiden beim Gespräch nicht alleine waren: Mairead war ihrem Liebsten heimlich gefolgt und hatte sie belauscht. Als Urban schließlich seine Verwünschung ausstieß, war sie überhaupt nicht erfreut und beschloß, es dem Papst zu zeigen. Ein rascher Zauber auf den Stab des Papstes ließ diesen wieder lebendig werden, und drei Tage später, als Tannhäuser schon wieder fortgezogen war, begann das Holz zu keimen - ein wahrhaft „göttliches“ Wunder.

Die Sidhe aber begab sich nach Hause, um dort ihren Ritter zu empfangen. Der kam niedergeschlagen zu ihr und berichtete, er könne nie Vergebung erlangen, worauf sie ihn überredete, doch den Rest seines Lebens bei den Kithain zu verbringen. Tannhäuser sagte zu, und fortan lebte er unter den Feen am Hofe Maireads, bis er mit 64 Jahren starb. Seither hat nie wieder ein Mensch so innig eine Fee geliebt, und wenn die Legenden stimmen, dann wird auch niemals wieder eine solche Liebe entstehen.

Oder etwa doch?

DIE LICHTER DER LÜNEBURGER HEIDE

*O schaurig ists übers Moor zu gehn,
Wenn es wimmelt vom Heidenrauche,
Sich wie Phantome die Dünste drehn
Und die Ranke häkelt am Strauche,
Unter jedem Tritte ein Quellchen springt,
Wenn aus der Spalte es zischt und singt,
O schaurig ists übers Moor zu gehn
Wenn das Röhricht knistert im Hauche.*

*Fest hält die Fibel das zitternde Kind
Und rennt, als ob man es jage;
Hohl über die Fläche sauset der Wind-
Was raschelt dort drüben am Hage?
Das ist der gespenstische Gräberknecht,
Der dem Meister die besten Torfe verzecht;
Hu, hu, es bricht wie ein irres Rind!
Hinducket das Knäblein zage.*

*Vom Ufer starret Gestümpf hervor,
Unheimlich nicket die Föhre,
Der Knabe rennt, gespannt das Ohr,
Durch Riesenhalme wie Speere;
Und wie es rieselt und knittert darin!
Das ist die unselige Spinnerin,
Das ist die gebannte Spinnenlenor',
Die den Haspel dreht im Geröhre!*

*Voran, voran, nur immer im Lauf,
Voran, als woll es ihn holen!
Vor seinem Fuße brodelts es auf,
Es pfeift ihm unter den Sohlen
Wie eine gespenstige Melodei;
Das ist der Geigemann ungetreu,
Das ist der diebische Fiedler Knauf,
Der den Hochzeitsheller gestohlen!*

*Da birst das Moor, ein Seufzer geht
Hervor aus der klaffenden Höhle;
Weh, weh, da ruft die verdammte Margret:
„Ho, ho, meine arme Seele!“
Der Knabe springt wie ein wundes Reh;
Wär nicht Schutzengel in seiner Näh,
Seine bleichen Knöchelchen fände spät
Ein Gräber im Moorgeschwele.*

*Da mählich gründet der Boden sich,
Und drüben, neben der Weide,
Die Lampe flimmert so heimatlich,
Der Knabe steht an der Scheide.
Tief atmet er auf, zum Moor zurück
Noch immer wirft er den scheuen Blick:
Ja, im Geröhre wars fürchterlich
O schaurig wars in der Heide.*

- Anette von Droste-Hülshoff, *Der Knabe im Moor*

Das obige Gedicht ist typisch für die Sichtweise der Sterblichen, wenn es um Moor- und Marschlandschaften geht. Die Gefahren, die eine solche Umgebung für Menschen bedeutete (und teilweise immer noch bedeutet), wurden im 17. Jahrhundert, als „Der Knabe im Moor“ entstand, mit sündigen Menschen in Verbindung gebracht und zum Teil als Rache der Toten an den Lebenden, zum

Teil aber auch als Wirken des Teufels auf Erden gesehen.

Die Realität in der Welt der Dunkelheit hat allerdings nur sehr wenig mit diesem Bild zu tun, und die Sterblichen spielen dabei eine viel kleinere Rolle, als man annehmen sollte. Tatsächlich sind viele der heute noch bestehenden Moore und Marschen Wohnsitz von Gallain wie zum Beispiel Sylphen (Geistern der Luft) und Undinen (Geistern des Wassers). Diese Gallain finden sich überall in Deutschland, wo ihre Elemente deutlich vorhanden sind. Im Gegensatz dazu lebt in der Lüneburger Heide eine Sorte von Gallain, die sich sonst nirgendwo findet: die Luminesca (Einzahl: Luminescum), auch Irrlichter genannt.

Luminesca sind insoweit eine besondere Art von Gallain, daß sie auch für Sterbliche problemlos sichtbar sind. Sie agieren ausschließlich bei Nacht; die ersten Strahlen der Sonne lassen sie verschwinden. Irrlichter sind sehr territorial veranlagt; eine Gruppe von etwa zehn kommt auf ein Gebiet von 100 mal 100 Metern, das sie so gut wie nie verläßt. Diesen Bereich sehen sie als ihre Heimat an und üben in ihm die totale Autorität aus, was bedeutet, daß sie weder Benutzung von Magie noch die Anwesenheit von Schimären in ihm dulden.

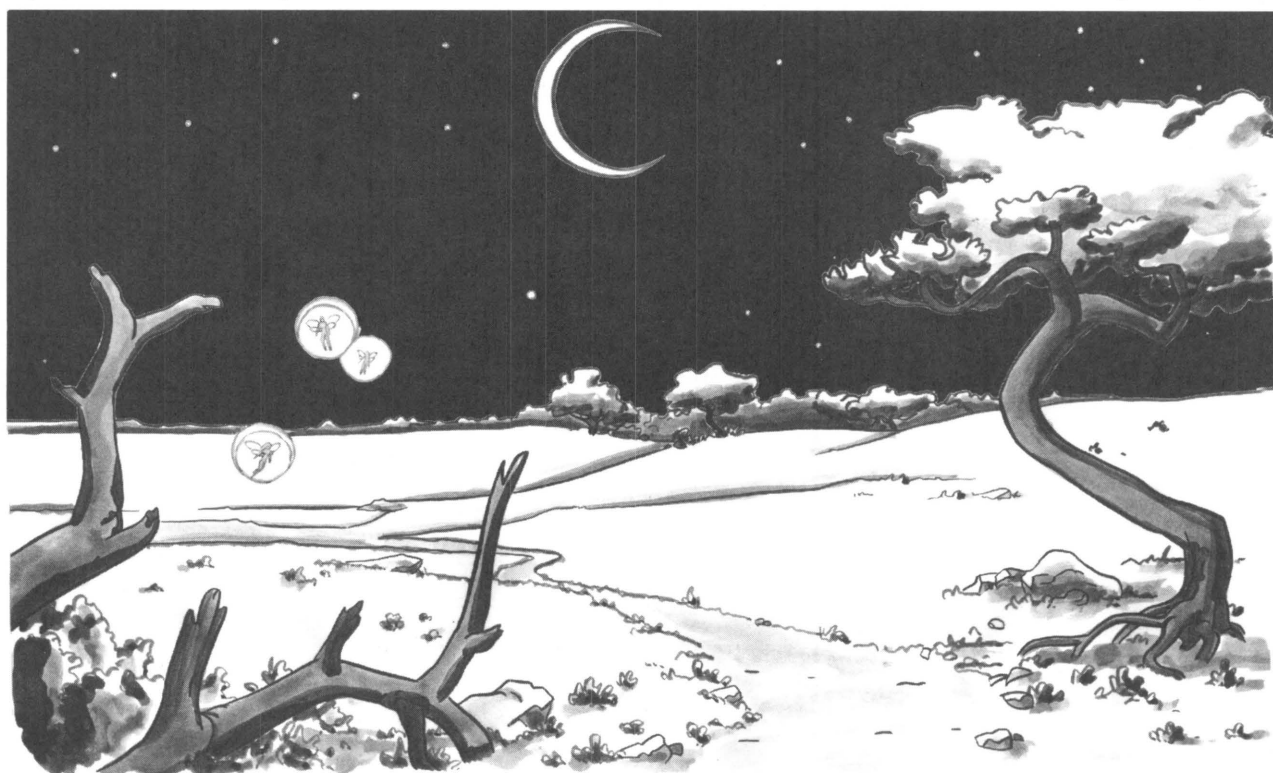
Luminesca sind ähnlich intelligent wie die meisten Gallain, nur denken sie sehr eingleisig. Für sie gibt es nur „gutes“ und „böses“ Verhalten, wobei „gutes“ Verhalten toleriert wird, „böses“ hingegen bestraft. Da Irrlichter innerhalb ihres Reviers über beträchtliche magische Kräfte verfügen, fällt eine Bestrafung durch sie meist tödlich für den


Bestraften aus - Entschuldigungen nehmen sie so gut wie nie an, und man kann ihnen eigentlich nur entgehen, wenn man schnell genug ihr Revier verläßt.

Die Luminesca sind der Hauptgrund, warum die Lüneburger Heide trotz ihrer großen Vielfalt an natürlichen Refugien von Kithain fast gar nicht genutzt werden kann, denn bislang hat es noch kein Gesandter eines Hofes geschafft, mit den Geistern des Moores ein beständigeres Bündnis einzugehen. Und da die enormen magischen Fähigkeiten der rätselhaften Wesen einen guten Grund darstellen, sie nicht unnötig herauszufordern, hat auch noch niemand eine gewaltsame Übernahme geplant.

Sollte es dennoch zu einer Konfrontation zwischen Kithain und Irrlichtern kommen, dann sollten erstere einen schweren Stand haben. Gruppen von 10 Luminesca sind die Regel, und sie verfügen über eine Vielzahl an Zaubermöglichkeiten, von denen nur die wenigsten auch den Feen zugänglich sind. Zauber, die gegen Luminesca gerichtet sind, erfordern das Reich Feen 4 (schwer verständliche Gallain), und der Wurf hat eine Schwierigkeit von 8. Die Kunst Souverän sollte gegen sie vollkommen unwirksam sein, während Schikanen nur beschränkt funktionieren sollte. Natürlich können nichtmagische oder nichtschimärische Waffen den Irrlichtern nichts anhaben, während diese auch einem Kithain, der sich aus dem Traum zurückzieht, noch schwer zusetzen können.

Nach einer überlebten Begegnung mit Luminesca sollte es jedem klar sein, daß man die Geister des Moores besser in Ruhe läßt. Nur: Was, wenn das nicht möglich ist, da der





einzigste Fluchtweg durch eines ihrer Gebiete führt? Was, wenn es notwendig wird, zu einer Suche ein Revier der Luminesca zu durchqueren? Was, wenn eine Gruppe von Feen bei Einbruch der Nacht plötzlich bemerken muß, daß die vermeintliche Freistatt schon von jemand anderem benötigt wird? All diese Situationen können zu Kontakten mit Luminesca führen... und niemand sollte eine solche Begegnung jemals vergessen.

RÜBEZahl

Auf den oft besungenen Sudeten, dem Parnaf der Schlesier, haust in friedlicher Eintracht neben Apoll und seinen neun Musen der berufene Berggeist, Rübezahel genannt, der das Riesengebirge berühmter gemacht hat als die schlesischen Dichter allzumal. Dieser Fürst der Gnomen besitzt zwar auf der Oberfläche der Erde nur ein kleines Gebiet, von wenig Meilen im Umfang, mit einer Kette von Bergen umschlossen, und teilt dies Eigentum noch mit zwei mächtigen Monarchen, die seine Ansprüche noch nicht einmal anerkennen. Aber wenige Klafter unter der urbanen Erdrinde hebt seine Alleinherrschaft an, die kein menschliches Recht zu schmälern vermag, und erstreckt sich bis auf achthundertsechzig Meilen in die Tiefe, bis zum Mittelpunkt der Erde. Zuweilen gefällt es dem unterirdischen Fürsten, seine weitgedehnten Provinzen in dem Abgrunde zu durchkreuzen... Zuweilen entschlägt er sich aber aller unterirdischen Regierungssorgen, erhebt sich zur Erholung auf die Grenzfeste seines Gebietes und hat sein Wesen auf dem Riesengebirge, treibt da Spiel und Spott mit den Menschenkindern wie ein froher Übermütler, der, um einmal zu lachen, seinen Nachbar zu Tode kitzelt.

Denn Freund Rübezahel, sollt ihr wissen, ist geartet wie ein Kraftgenie, launisch, ungestüm, sonderbar; bengelhaft, roh, unbescheiden; stolz, eitel, wankelmütig, heute der wärmste Freund, morgen fremd und kalt; zuzeiten gutmütig, edel und empfindsam; aber mit sich selbst in stetem Widerspruch, albern und weise, oft weich und hart in zwei Augenblicken, wie ein Ei, das in siedend Wasser fällt; schalkhaft und bieder, störrisch und beugsam, nach der Stimmung, wie ihn Humor und innerer Drang beim ersten Anblick jedes Ding ergreifen läßt.

Vor undenklichen Zeiten toste Rübezahel schon im wilden Gebirge, hetzte Bären und Auerochsen an-

einander, daß sie zusammen kämpften, oder scheuchte mit grausendem Getöse das scheue Wild vor sich her und stürzte es von den steilen Felsenklippen hinab ins tiefe Tal. Dieser Jagden müde, zog er wieder durch die Regionen der Unterwelt und weilte da Jahrhunderte, bis ihn von neuem die Lust anwandelte, sich an die Sonne zu legen und des Anblicks der äußern Schöpfung zu genießen. Wie nahm's ihn Wunder, als er einst bei seiner Rückkehr, von dem beschneiten Gipfel des Riesengebirges umherschauend, die Gegend ganz verändert fand! Die finstern undurchdringlichen Wälder waren ausgehauen und in fruchtbares Ackerland verwandelt, wo reiche Ernten reiften. In den blumenreichen Auen weideten Schafe und Hornvieh, und aus den lichten Hainen tönten melodische Schalmeyen.

Die Neuheit der Sache und die Annehmlichkeit des ersten Anblicks ergötzten den verwunderten Territorialherren so sehr, daß er über die eigenmächtigen Pflanzler, die ohne seine Vergünstigung hier wirtschafteten, nicht unwillig ward, noch in ihrem Tun und Wesen sie zu stören begehrte, sondern sie so ruhig im Besitz ihres angemessenen Eigentums ließ, wie ein gutmütiger Hausvater der geselligen Schwalbe oder selbst dem überlästigen Spatz unter seinem Obdach Aufenthalt gestattet. Sogar ward er Sinnes, mit den Menschen, dieser Zwittergattung von Geist und Tier, Bekanntschaft zu machen und mit ihnen Umgang zu pflegen.

Er nahm die Gestalt eines rüstigen Ackerknechtes an und verdingte sich bei dem ersten besten Landwirt in Arbeit. Alles, was er unternahm, gedieh wohl unter seiner Hand, und Rips, der Ackerknecht, war für den besten Arbeiter im Dorfe bekannt. Aber sein Brotherr war ein Prasser und Schlemmer, der den Erwerb des treuen Knechts verschwendete und ihm seine Mühe und Arbeit wenig Dank wußte; darum schied er von ihm und kam zu dessen Nachbar, der ihm seine Schafherde untergab; er wartete dieser fleißig, trieb sie in Einöden und auf steile Berge. Die Herde gedieh gleichfalls unter seiner Hand und mehrte sich, kein Schaf stürzte von den Felsen herab und keins zerriß der Wolf. Aber der Brotherr war ein karger Filz, der seinen treuen Knecht nicht lohnte, wie er sollte; denn er stahl den besten Widder aus der Herde und kürzte dafür den Hirtenlohn. Darum entlief er dem Geizhals und diente dem Richter als Herrenknecht, war die Geißel der Diebe und frönte der Justiz mit

strengem Eifer. Aber der Richter war ein ungerechter Mann, beugte das Recht, richtete nach Gunst und spottete der Gesetze. Weil Rips nun nicht das Werkzeug der Ungerechtigkeit sein wollte, sagte er dem Richter den Dienst auf und ward in den Kerker geworfen, aus welchem er jedoch auf dem gewöhnlichen Wege der Geister, dem Schlüsselloch, leicht einen Ausgang fand.

Seither trat Rübezahl nur noch selten unter die Menschen, und wenn man sich heute noch von seinem Wandeln auf der Oberfläche erzählt, dann wohl nur deshalb, weil er jedem ein Beispiel war, der ihn als das erkannte, was er war: ein Berggeist.

- Johann Karl August Musäus, *Legenden von Rübezahl*

Wer hat noch nie von Rübezahl gehört, dem Herrn des Riesengebirges? Die Legenden, die sich um ihn ranken, sind vielfältig und verkünden meist, er sei ein strenger, aber gerechter Herr, der Ehrlichkeit belohnt und Hinterhältigkeit bestraft. Er soll selbst ein Riese sein, aber ein im Grunde sanfter Riese, der es den Menschen nicht einmal übel genommen hat, daß sie ihn mit dem Spottnamen „Rübezahl“ bedacht haben.

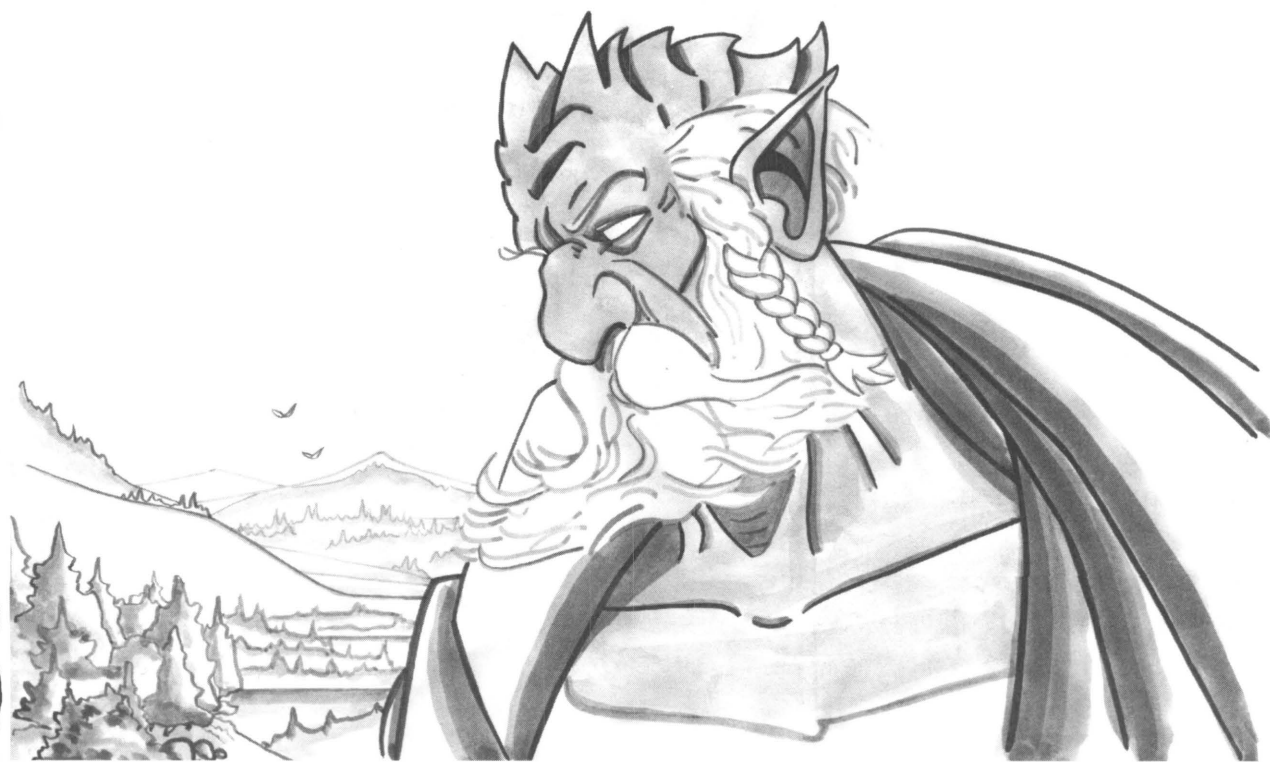
Nichts könnte weiter von der Wahrheit entfernt sein.

Vor langer Zeit, als das Riesengebirge noch wirklich unter der Herrschaft der Feen stand, gab es dort einen gro-

ßen Feenhof unter der Führung eines einflußreichen Grafen. Er war ein guter Herrscher, unter dem das Volk in Frieden leben konnte, und es gab nur wenige Probleme zwischen seinem und anderen Höfen. Zu dieser Zeit war sein höchster Ritter ein Troll namens Rips, der für ihn die meisten verwalterischen Pflichten im Land übernahm und der ihn wie sonst keiner verehrte.

Dann aber kam die Schwarze Pest übers Land, und von einem Tag auf den anderen erlosch der Glamour im Riesengebirge. Der Feenhof geriet in Panik, Unruhe brach aus, und trotz der Bemühungen Rips' konnte die Banalität nicht zurückgeschlagen werden. Die Feen im Lande waren kurz davor, ausgelöscht zu werden, und in dieser Situation verschwand der Graf und ließ sie alleine zurück. Die Folgen waren entsetzlich: Die Banalität fegte nur so über den Feenhof hinweg und vernichtete alle dort lebenden Feen. Alle, bis auf Rips.

Seither ist „Rübezahl“ in seiner wahren Gestalt ein Troll-Grummeling und vollkommen wahnsinnig. Er hat nicht die leichten, typischen Symptome der Tollheit, wie sie fast jeder Wechselbalg irgendwann einmal zeigt, sondern leidet unter einer handfesten Persönlichkeitsspaltung zwischen seinem lichten und seinem finsternen Erbe, die er entwickelt hat, als er zusehen mußte, wie sein Herr ihn ohne Grund im Stich ließ. Das macht ihn zu einem höchst gefährlichen Wesen. Schon die Menschen seiner Zeit erkannten, daß mit Rips nicht zu spaßen war (darum auch die Legenden). Daran hat sich bis heute nichts ge-



ändert, wie auch sein ehemaliger Graf mit Schrecken bemerken mußte, als er 1969 zurückkehrte: Rübezahl brachte ihn um.

In seiner lichten Persönlichkeit ist Rübezahl ein klassischer Regent. Er fühlt sich für das Land und dessen Bewohner verantwortlich und ist in jeder Hinsicht ein würdevoller Herrscher (wenn er auch nicht öffentlich Hof hält). Er weiß um die Regeln von Etikette und Höflichkeit und wirkt wie ein sehr kompetenter, wenn auch etwas unnahbarer Verwalter, wie es sie vielfach im Land gibt.

Rübezahls finstere Erbe ist jedoch das eines Narren, und in dieser Persönlichkeit liebt er es, ohne Grund Leute sterben zu lassen, so wie vor Zeiten ohne Grund seine Freunde vom Feenhof sterben mußten. Dazu läßt er Bäume auf sie stürzen, Höhlengänge über ihnen zusammenbrechen und Tiere auf sie losgehen. Manchmal macht sich Rübezahl auch die Freude, auf eigene Faust zu töten, wobei ihn sein trollisches Erscheinungsbild zu einem sehr gefährlichen Gegner macht.

Eine Heilung für Rübezahl ist nicht in Sicht, doch wenn irgendwelche Feen das versuchten, dann hätten sie wahrscheinlich das Problem, seinen Zustand überhaupt zu erkennen, ohne dabei zu sterben. Des weiteren ist er nicht unbedingt die richtige Person für eine Psychoanalyse, so daß ihm nur mächtige Magie weiterhelfen dürfte. Vielleicht existiert ja irgendwo ein mächtiges magisches Artefakt, das seine zersprungene Seele wieder zusammenflicken kann. Aber Rübezahl dann dazu zu bringen, sich auf diese Behandlung einzulassen, sollte ein Abenteuer für sich sein...

Vermächtnis: Regent/Narr

Schein: Grummeling

Kith: Troll

Körperlich: Körperkraft 7, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausweichen 3, Einschüchtern 4, Erkennen 3, Handgemenge 5

Fertigkeiten: Etikette 3, Führungsqualitäten 3, Handwerk 2, Nahkampf 4, Überleben 5

Kenntnisse: Enigmas 2, Gesetzeskenntnis 4, Linguistik 1, Mythenkunde 5, Politik 1

Künste: Schikanen 3, Straßenzauberei 3, Urmagie 5

Reiche: Schauspieler 3, Fee 3, Szene 4, Natur 5

Glamour: 9

Banalität: 1

Willenskraft: 9

Bevorzugte Waffe: Streithammer





KAPITEL DREI: DIE ANDERE SEITE

*Jedes noch so helle Licht
wirft einen um so dunkleren Schatten.*

- Sprichwort unbekannter Herkunft

Wie einfach wäre das Leben eines Kithain, wenn es auf der Erde nur seinesgleichen gäbe. Kein Verstecken vor der Banalität - einfach nur Leben in seiner reinsten Form. Nicht wenige Feen träumen von dieser Utopie, ohne die Hoffnung zu haben, sie je zu erreichen. Denn selbstverständlich leben sie nicht alleine auf der Welt; sie leben noch nicht einmal alleine mit den Sterblichen hier. Andere Wesen, fremd und unverständlich, teilen die Erde mit ihnen, und nicht immer sind sie friedlich.

Von diesen Wesen soll hier die Rede sein, aber auch von den Menschen, die aktiv gegen die Kithain arbeiten. Sei es, daß sie um die Existenz der Feen wissen und sie deshalb zu vernichten suchen, sei es, daß sie einfach nur die Banalität fördern, ohne es zu wissen: Die Sterblichen stellen die größte Bedrohung dar. Und deshalb sollen sie im Anschluß an die anderen mystischen Bewohner der Welt der Dunkelheit hier ebenfalls beschrieben werden.

VAMPIRE UND FEEN

Deutschland hat aufgrund seiner Wirtschaft und seiner Lage schon immer einen großen Reiz auf Vampire ausgeübt. Schon Mitte des 19. Jahrhunderts, als sich die großen Wirtschaftszentren Frankfurt und Ruhrgebiet etablierten, haben sich die Strukturen der Camarilla in

Deutschland ausgebreitet, fast ungestört durch zwei Weltkriege; und heute haben die Vampire, besonders die vom Clan der Ventrue, einen festen Stand in allen größeren Städten.

Neben Berlin (siehe dazu auch Kapitel Eins) sind Vampire noch besonders dominant in Frankfurt, Düsseldorf und Hannover. In diesen Städten haben es die Kithain besonders schwer, ihr Leben zu führen, und die wenigen, die es tatsächlich versuchen, werden meist nach kurzer Zeit von der Banalität überrollt. Nur äußerst selten kommt es zu tatsächlichen Konfrontationen zwischen Feen und Vampiren, und diese enden meistens mit einem Rückzug der Feen, ehe größerer Schaden entstehen kann.

Leider können Kithain nur dort zurückweichen, wo sie eine Gefahr begriffen haben, und an einem Ort in Deutschland ist das noch nicht der Fall: Der Brocken, auch Blocksberg genannt, dient Haus und Clan Tremere schon seit Jahrhunderten zur Durchführung mächtiger magischer Ritualen und hat daher eine besondere, für Wechselbälger sehr positive Ausstrahlung. Kithain werden wie Motten vom Licht von ihm angezogen, und wie Motten in einer Kerzenflamme werden sie vernichtet, wenn sie dabei den Vampiren im Weg stehen.

Obwohl die Kithain keine echte Gefahr für sie darstellen, sind sie den meisten Vampiren doch suspekt,

und die Kainskinder versuchen daher, sie zu meiden, so gut es geht.

Optionale Regeln für die Interaktion zwischen Vampiren und Feen finden Sie in **Geheimnisse des Erzählers**.

WERWÖLFE UND FEEN

Im Gegensatz zu den USA gibt es in Deutschland nur eine Handvoll Werwölfe, die meist an den Grenzen zu osteuropäischen Ländern leben. Sie alle haben kaum noch einen festen Bezug zu den Feen des Landes und wissen oft noch nicht einmal von deren Existenz. Dort, wo sich beide aber gegenseitig kennengelernt haben, sind nahezu überall gute Bekanntschaften entstanden, und es ist nicht unüblich, daß sich Feen und Werwölfe in schwierigen Zeiten gegenseitig helfen.

Solche Zweckbündnisse können allerdings schnell brüchig werden, wenn die Werwölfe in ihrer animalischen Natur den Feen zu auffällig werden. Ein Bruch eines Paktes wird allerdings wiederum von den Werwölfen sehr übelgenommen, so daß Verbindungen dieser Art eher die Seltenheit sind. Eine Ausnahme bildet natürlich hierbei der Stamm der Fianna, deren legendärer Pakt mit dem Hause Fiona auch in Deutschland existiert.

In den meisten Fällen sollten Werwölfe aber, wenn überhaupt, unsichere Verbündete sein, bei denen man nie weiß, ob sie nicht einem selbst ebenso großen Schaden zufügen wie dem Feind, den man zu bekämpfen sucht. Garou werden nur sehr selten auf eigene Initiative mit Feen in Kontakt treten, und der umgekehrte Fall sollte eine Kuriosität darstellen, die nur durch besonders harte Umstände zustandekommt.

Optionale Regeln für die Interaktion zwischen Werwölfen und Feen finden Sie in **Geheimnisse des Erzählers**.

DER "DEUTSCHE ORDNEN DER REINIGENDEN FLAMME DES HEILIGEN GEORG"

Was geschieht, wenn sich Feen zu sehr in die Angelegenheiten der Sterblichen einmischen, kann man am besten am Beispiel des „Deutschen Ordens der Reinigenden Flamme des Heiligen Georg“ sehen, der seinen Hauptsitz in Boizenburg in Mecklenburg-Vorpommern hat, aber in ganz Deutschland operiert. Der „Orden“ ist in Wirklichkeit ein Geheimbund rechtsnationaler Prägung, dessen Mitglieder von der Existenz der Kithain wissen - und sie mit allen Mitteln zu vernichten suchen!

Die Ursprünge dieser Gemeinschaft liegen im 19. Jahrhundert. Zu dieser Zeit gab es den „Bund der Ritter des Heiligen Georg“, der sich aus den Nachkommen ehemaliger Landadliger zusammensetzte und nach seinem Kodex mittelalterliche Traditionen wie Waffengänge und Festbankette hochhielt. Die Männer sahen sich in der Nachfolge des Heiligen Georg, des legendären Drachentöters, und hatten geschworen, wenn auch ursprünglich ohne den rechten Ernst, das Land „von Drachen, Dämonen und anderen Ausgeburten Satans“ zu „säubern“.

Unglücklicherweise bekam ein Pooka der schlimmsten Sorte im Jahre 1831 mit, daß es in Boizenburg einen Haufen verrückter Sterblicher gab, der sich offensichtlich für Ritter hielt. Um den Don Quixotes einmal einen ordentlichen Schrecken einzujagen, tat er sich mit einigen Freunden zusammen, versetzte in einem unbeobachteten Augenblick den schmorenden Braten der Menschen mit einem ordentlichen Schuß Glamour und wartete ab, bis alle gegessen hatten und begannen, den Traum wahrzunehmen. Dann schlug er zu.

Die jäh auftauchenden Drachen, Lindwürmer und Riesen brachten heillose Verwirrung in die Gruppe der armen Menschen, die sich auf einen Schlag für verrückt hielten. In kopfloser Flucht versuchten einige, den Schimären davonzurennen, bei anderen setzte einfach das Bewußtsein aus, und die wenigen, die noch einen klaren Verstand behielten und nach den Traumfiguren hieben, hatten keine besonders großen Chancen und wurden rasch schimärisch getötet.

Als der Spuk endlich vorbei war, schafften es nur wenige der „Ritter“, wieder einen klaren Kopf zu bekommen. Die meisten erinnerten sich noch an die Ereignisse, als sei alles ein böser, sehr realistischer Traum gewesen, und die Erkenntnis, daß sie alle dasselbe „geträumt“ hatten, konnten sie nur schwer verkraften. Ihnen blieb nur eine Erklärungsmöglichkeit: daß sie aufgrund ihrer Zugehörigkeit zu einem Ritterorden mächtige Feinde bekommen hatten, die übernatürliche Kräfte besaßen und sie auszulöschen gedachten; und da die „Ritter“ sich dem Heiligen Georg zugehörig fühlten, kamen sie zum Schluß, daß es ihre Aufgabe sei, das Lebenswerk des mythischen Kämpfers gegen das Böse weiterzuführen.

So wurde der „Deutsche Orden der Reinigenden Flamme des Heiligen Georg“ gegründet, eine geheime Gemeinschaft von Eingeweihten, die wußten, daß sich auf der Welt das Böse manifestiert hatte und irgendwo da draußen sein Unheil trieb. Durch Beobachtung fanden sie schon bald heraus, daß es einige Menschen gab, die eine zweite Existenz neben ihrer eigenen hatten - und in dieser Existenz über magische Kräfte verfügten! Und fortan war das Ziel des „Deutschen Ordens“ klar: die Auslö-

schung aller dieser „Dämonen“, die „Satan“ auf die Welt geschickt hatte, um die Menschen zu unterwerfen.

Seit dieser Zeit hat der Orden schon einige „Erfolge“ im Kampf gegen die Kithain erzielt, eine Tatsache, die nicht wenige Adlige beunruhigt. Zudem haben die Mitglieder der „Reinigenden Flamme“ gerade in den letzten Jahren einigen Zulauf erhalten, weniger von anderen „Gläubigen“ als vielmehr von der ostdeutschen Jugend, die sie mit markig-nationalistischen Sprüchen ködern konnte und nun als „Räumkommandos“ und zur Ablenkung der Polizei bei ihren Aktionen mißbraucht.

Der Geheimbund ist streng hierarchisch gegliedert: Ganz oben stehen die „Erleuchteten“, ungefähr 20 Mann, die komplett in die Zielsetzung des Ordens eingeweiht sind und hauptsächlich koordinierende Funktion haben. Es folgen 50 „Rudelführer“, die zwar in Operationen voll eingeweiht werden, aber keine Ahnung haben, welche Ziele ihre Gemeinschaft tatsächlich verfolgt. Die Rudelführer koordinieren schließlich die „Wölfe“, einfache Mitglieder ohne großes Wissen und große Kompetenzen, von denen über ganz Deutschland verteilt etwa 500 existieren.

In erster Linie sind es die Wölfe und Rudelführer, die mit Feen in Kontakt kommen, wenn sie im Auftrag der Erleuchteten „Säuberungen“ (Brandanschläge) und „Räumaktionen“ (Überfälle) durchführen. Der Orden schlägt immer ohne Vorwarnung zu und unternimmt nie eine Aktion, ohne vorher alles gründlich durchgeplant zu haben. Zu Toten kommt es seltener, aber dafür hat die schiere Brutalität, mit der die Schlägerbanden agieren, schon mehr als eine Versammlung von Kithain gesprengt.

Ironischerweise sind es gerade die Nebel, die die Kithain vor Entdeckung schützen sollen, die für das reibungslose Funktionieren der Befehlsstrukturen im Deutschen Orden der Reinigenden Flamme des Heiligen Georg sorgt, denn die meisten der Wölfe erinnern sich nach einer Attacke gegen die Feen nur noch schemenhaft an die Ereignisse und an etwaige Zauber ihrer Gegner und kommen so nicht dazu, Fragen zu stellen. Zudem sind die einfachen Schläger so banal, daß es sehr schwer fallen dürfte, erfolgreich Zauber gegen sie zu wirken. Und das ist es wohl, was sie zu einer wirklichen Bedrohung macht.

Eine besondere Spezialität des Ordens besteht darin, sich „auf die Ebene des Feindes“ zu begeben und sich so archaisch zu verhalten, wie man es von einem Ritterbund erwarten sollte. Dabei verfügen besonders die „Erleuchteten“ über außergewöhnlich gute Ausstattung: Bidenhänder und Vollrüstung hat man schon gesehen, selbstverständlich beides aus kaltem Eisen, und auch die Armbrust wird als Waffe von einigen der tiefer Eingeweihten sehr geschätzt. Allerdings wird sich der Bund nur auf solche Spiele einlassen, wenn er absolut sicher ist, gewinnen zu können...

Typische „Wölfe“

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 1, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausweichen 2, Einschüchtern 3, Handgemenge 2

Fertigkeiten: Heimlichkeit 3, Nahkampf 2

Banalität: 9

Willenskraft: 5

Typische „Rudelführer“

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 3, Handgemenge 2, Szenenkenntnis 2

Fertigkeiten: Führungsqualitäten 2, Nahkampf 2, Schußwaffen 1

Banalität: 8

Willenskraft: 6

Typische „Erleuchtete“

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 4, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausweichen 2, Nahkampf 2

Fertigkeiten: Führungsqualitäten 3, Handgemenge 4, Heimlichkeit 2,

Kenntnisse: Enigmas 3, Mythenkunde 2, Nachforschung 2

Banalität: 6

Willenskraft: 6

Das „Referat Weishaupt“

Am 2. Dezember 1977 beschloß Generalleutnant Wesel, damals Leiter des Bundesnachrichtendienstes, dem Wunsch des Agenten Konrad Weishaupt zuzustimmen und ihm ein Referat „zur Aufklärung des Agierens monarchistischer Kräfte auf dem Staatsgebiet der Bundesrepublik Deutschland“ zuzuteilen. Seither hat sich das „Referat Weishaupt“ vorrangig damit beschäftigt, nähere Infor-

Persönliches Memorandum - Operativer Agent „Konrad Weishaupt“ - 13. November 1977

z. Hd. Hr. Generalleutnant Wessel **persönlich**
Sehr geehrter Herr Generalleutnant,

bezüglich des Einsatzdokumentes CH-83341-A vom 01. September 1977 kann ich Ihnen mitteilen, daß Erfolge hinsichtlich unserer Ermittlungen über geheimbündähnliche Umtriebe im Kanton Zürich zu vermelden sind. Meine persönlichen Recherchen haben sehr beunruhigende Anzeichen für die Existenz monarchistischer Machtgruppen auf dem Gebiet der Bundesrepublik Deutschland ergeben, die nicht unbeobachtet bleiben sollten, um die interne Sicherheit des Staates zu gewährleisten.

Folgende Fakten konnte ich zusammentragen:

- a) Es existieren auf dem Gebiet der BRD mindestens vier nicht angemeldete und im Untergrund operierende Vereinigungen von jungen Menschen mit klaren radikal-monarchistischen Weltanschauungen, die sich in sogenannten „Adelshöfen“ organisiert haben. Die jungen Leute bezeichnen sich gegenseitig mit dem Codewort „Kithain“, was auch als eine Art Identifikation zwischen ihnen dient. (Anlage 1)
 - b) Es finden deutliche Machtkämpfe zwischen einzelnen Gruppierungen der „Kithain“ statt, die teilweise in Form ritualisierter Scheinduelle, vorherrschend aber in Form von Straßenschlachten durchgeführt werden. Hierbei ist bemerkenswert, daß die jeweils Beteiligten hervorragend über die Einsatzzeiten der örtlichen Polizei informiert sind und nach meinen Informationen noch niemand bei solchen Auseinandersetzungen gefaßt wurde. Ich muß hierzu nochmals anmerken, daß wir dringend eine „Maulwurfsfahndung“ innerhalb der bundesdeutschen Polizei durchführen müssen. (Anlage 2)
 - c) Die „Kithain“ verfügen mit großer Wahrscheinlichkeit über ausländische Förderer, die sie mit Geld und Waffen ausstatten. Das zeigt sich an der guten, fast schon im Rahmen geheimdienstlicher Mittel liegenden Ausrüstung, über die sie verfügen. Wir haben klare Beweise für die Nutzung selbstauflösender Kletterseile, militärischer Tarnausrüstung, exzellenter Schlosserwerkzeuge und halluzinogener Nervengase, deren ständige Nutzung schon mehrere Zeugen für uns unbrauchbar machte. Angesichts dieser Mittel kann man von sehr einflußreichen Hintermännern ausgehen, wenn es uns auch bislang noch nicht gelungen ist, diese zu ermitteln. Wir gehen momentan jedoch Hinweisen nach, die auf die USA als Ursprung der Unterstützung hindeuten. (Anlage 3)
- Wenn man abschließend die Dimension betrachtet, in der die „Kithain“ in Deutschland Unterstützung erhalten, bleibt nur zu empfehlen, dem Phänomen ein ständiges Referat zu widmen, das die Umtriebe der monarchistischen Vereinigungen in Deutschland über einen längeren Zeitraum hinweg untersucht. Alles sollte darauf ausgerichtet sein, wenn der entscheidende Schlag gegen die Integrität der BRD erfolgen soll, rechtzeitig Schutzmaßnahmen ergreifen zu können.

Ich stelle hiermit nochmals ausdrücklich den Antrag auf Zuteilung eines Referates und verbleibe

Hochachtungsvoll Ihr

Konrad Weishaupt

mationen über das Wirken und die Organisation der Kithain in Deutschland und im benachbarten Ausland zusammenzutragen und alles dafür vorzubereiten, die „geplante Revolution“ schon im Vorfeld zu verhindern.

In den 80ern konnte das „Referat Weishaupt“ nur mäßige Erfolge vorweisen. Zwar gelang es den Mitarbeitern, Beweise für die Existenz von insgesamt 15 „Adelshöfen“ im Gebiet der BRD zu sammeln, aber sie konnten keine V-Leute in die Organisationen der „Kithain“ einschleusen. Irgendwie waren die „Zielobjekte“ schon immer im Vorfeld mißtrauisch gegenüber Agenten des BND, und obgleich keine Anzeichen für Lücken in der inneren Sicherheit zu finden waren, schien es, als würde jemand die „Monarchisten“ vorwarnen, noch ehe eine Aktion voll ausgeplant war.

Der erste größere Ermittlungserfolg gelang den Agenten, als sie 1988 Informationen über eine geplante Entführung eines Kindes (das übrigens ein erwachendes Heinzelmännchen war) frühzeitig erfahren konnten und sich bereitstellten, einen größeren Schlag gegen die Kithain zu führen. Zwar gelang es ihnen bei der Aktion nicht, einen der „Monarchisten“ in ihre Hände zu bekommen, aber die Aktion hatte für sie zwei Resultate: Erstens konnten sie das Kind „retten“, zweitens konnten sie zum ersten Mal einen genauen Blick auf die „Mittel“ ihrer Gegner werfen. Und das zerstörte die These von einer „ausländischen Machtgruppe“ schneller, als man hinsehen konnte.

Im Verlauf der übereilten Flucht hatten die Kithain eine ganze Menge Zauber gebraucht, um sich in Sicherheit zu bringen. Unter anderem war einer der BND-Leute Ziel eines heftigen Stechpalmenschlags geworden, hatte ein anderer Himmel und Hölle in Verbindung mit Quecksilber sehen können, und schließlich war die gesamte Gruppe mittels Reise durchs Portal durch eine Wand verschwunden. Nachdem sich die Agenten erst einmal ungläubig die Augen gerieben hatten, wurde ihnen schnell klar, daß sie es hier nicht einfach mit geheimdienstlichen Tätigkeiten, sondern mit übernatürlichen Fähigkeiten zu tun hatten, die sie nicht verstehen konnten.

Nach der ärztlichen Behandlung des verletzten Agenten kam der BND zum Schluß, daß es sich bei seinen Gegnern um Leute mit parapsychologischen Fähigkeiten handeln mußte, die es unbedingt näher zu erforschen galt. Eine sofortige Änderung der Missionsparameter des Referats Weishaupt war die Folge - nun sollte alles daran gesetzt werden, mindestens eines Kithain habhaft zu werden, um ihn wissenschaftlicher Forschung unterziehen zu können und seine geistigen Fähigkeiten erforschen, vielleicht sogar reproduzieren zu können.

Aufgrund der hohen Brisanz, die die Enthüllungen des BND hatten, wurde der Fall nicht, wie normalerweise bei innerstaatlichen Angelegenheiten an den Bundesverfas-

sungsschutz weitergeleitet, sondern blieb als Geheimsache beim Referat Weishaupt. Außer diesem ist nur noch der jeweilige Leiter des BND in diesen besonderen Fall eingeweiht, und dieser gibt an Fremde nur preis, was sie unbedingt wissen müssen. Die Kriminalpolizei der Länder weiß zum Beispiel nur, daß sie bei Fällen, die unerklärliche Züge tragen, sofort den BND zu benachrichtigen hat.

Leider verfügt der BND nicht über den nötigen Etat, um eine solche Aktion hundertprozentig durchführen zu können, so daß bis heute alle Versuche der Pullacher Agenten, einen Kithain in ihre Hände zu bekommen, gescheitert sind. Dafür sind die nachrichtendienstlichen Ermittlungsakten sehr angewachsen und enthalten nun - für Außenstehende erstaunlich akkurate - Informationen über fast alle Feenhöfe in Ost- und Westdeutschland, was den Geheimdienstlern ermöglicht, ohne Aufsehen weitere Aktionen gegen die Kithain zu planen. Und wer weiß: Vielleicht gelingt es ihnen ja schon bald, endlich einen echten Erfolg vorzuweisen und die Existenz parapsychologischer Fähigkeiten zu beweisen...

Typischer BND-Fahnder

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 1, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausflüchte 3, Ausweichen 3, Nahkampf 3

Fertigkeiten: Heimlichkeit 2, Schußwaffen 3, Sicherheit 2

Kenntnisse: Nachforschungen 3

Banalität: 8

Willenskraft: 4

Operativer Agent

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 2, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 4, Empathie 2

Fertigkeiten: Heimlichkeit 3, Führungsqualitäten 2, Nahkampf 4, Schußwaffen 4, Sicherheit 3

Kenntnisse: Mythenkunde 2, Nachforschungen 4, Okkultismus 2

Banalität: 7

Willenskraft: 5

DAS WIESBADENER INSTITUT FÜR KLINISCHE Psychologie

In der medizinisch-psychologischen Fachliteratur gibt es ein Werk, das in den letzten Jahren für Aufsehen gesorgt hat. Es stammt von Prof. Dr. Anton Stark, einem renommierten österreichischen Psychologen, und trägt den vielversprechenden Namen „Schimäre: Das Leben in unseren Träumen“. Unglücklicherweise beschäftigt es sich nicht etwa, wie man annehmen könnte, mit der Existenz der Kithain auf der Erde, sondern vielmehr mit einer besonderen Form der Geisteskrankheit: der manischen Realitätsflucht, bei der der Patient die Fähigkeit verliert, Realität von Vorstellung zu unterscheiden. Mit anderen Worten: genau mit der „Krankheit“, unter der die meisten Kithain leiden.

Dr. Starks Aufzeichnungen haben dazu geführt, daß die Psychologie einige recht bemerkenswerte Fortschritte erzielen konnte und inzwischen in der Lage ist, 70-80% der „Problemfälle“ zu „behandeln“, mit dem Erfolg, daß aus verwirrten jungen Menschen wieder nützliche Mitglieder der Gesellschaft werden. Allerdings ist die Behandlung mitunter recht langwierig, was nach Ansicht der Ärzte daran liegt, daß man einem Menschen nur schlecht vermitteln kann, daß das, was er schon immer als real angesehen hat, gar nicht existiert und nur ein Produkt seiner Phantasie ist.

Um diesen langwierigen Prozeß abzukürzen, gab ein Kolloquium angesehener deutscher Psychiater vor zwei Jahren eine Studie darüber in Auftrag, welche physiologischen Besonderheiten zusammen mit manischer Realitätsflucht auftreten und wie beide zusammenhängen. Die Studie ging an das renommierte Wiesbadener Institut für medizinische Psychologie, und dieses hat in letzter Zeit hervorragende Arbeit geleistet. Das Ergebnis der Studie, die für mehr als nur ein wenig Aufsehen gesorgt hat, ist in etwa folgendes:

Bei allen Subjekten, bei denen manische Realitätsflucht (MRF) diagnostiziert wurde, zeigt sich eine erhöhte Hirnaktivität in einigen Bereichen des vorderen Stirnlappens, die normalerweise nicht übermäßig genutzt werden. Diese Aktivitäten verstärken sich, wenn mehrere Subjekte mit MRF zusammenkommen und soziale Kontakte pflegen. Traumatisiert man die entsprechenden Bereiche, dann nimmt die Aufmerksamkeit der Patienten schlagartig zu, und sie zeigen ein wesentlich höheres Interesse an der Realität; ihr Problem scheint dadurch unterdrückt zu werden.

Die Folgen dieser Entdeckung waren klar: Sehr schnell wurde ein Auftrag an die Pharmaindustrie gegeben, Medikamente herzustellen, die eben diesen Effekt erzeugen - die vorderen Schädellappen leicht zu traumatisieren und so die „Störquelle“ im Kopf der Patienten auszuschalten, so daß man ihnen nunmehr ungestört die Hintergründe ihrer Krankheit erläutern kann und in ihnen ein Verständnis für die eigene Lage erzeugen kann, das sich nach den Worten Dr. Friedrich Bachmanns, des Leiters des Institutes, „positiv auf den Heilungsprozeß auswirkt“.

Das entwickelte Medikament, von seinen Herstellern „Mensoclen“ genannt, ist noch in seiner Erprobungsphase, doch es hat schon eine Wirksamkeit, die geradezu erschreckend wirkt: Ein Kithain, dem es injiziert wird, verliert innerhalb von 10 Minuten seine Fähigkeit, sich willentlich in den Traum zu begeben und hat nach 20 Minuten jegliche Fähigkeit zur Wahrnehmung des Traumes verloren und kann auch keine Zauber mehr wirken. Diese Wirkung hält etwa 18 Stunden an, in denen nur die reale Welt wahrgenommen wird. Eine der Nebenwirkungen von Mensoclen ist ein leicht „abgehobenes“ Gefühl wie in einem leichten Alkoholrausch, aber dies wird nicht als unangenehm empfunden.

Viel entsetzlicher wirkt jedoch auf fast alle Kithain die Tatsache, plötzlich wie alle Sterblichen von den Nebeln betroffen zu sein. Die Unfähigkeit, das zu sehen, was man immer gesehen hat, kann zu massiven Traumata führen, die möglicherweise in der Banalität enden. Wiederholte Behandlung mit Mensoclen führt in fast 100% aller Fälle zur vollkommenen Vernichtung eines Kithain, und selbst wenn die Behandlung vorher abgebrochen wird, können Langzeitschäden auftreten, die nur schwer wieder wettzumachen sind.

DIE WIRKUNG VON MENSOCLEN

Eine Injektion mit Mensoclen hat zunächst anscheinend keine Wirkung, doch nach 10 Minuten kann ein Kithain, der damit behandelt wurde, nicht mehr willentlich in den Traum wechseln. Wenn er sich bereits darin befindet, behält er die Sichtweise vorerst noch bei, um dann aber nach etwa 20 Minuten Wirkungszeit unsanft hinausgeschleudert zu werden. Von da an verliert er alle seine Fähigkeiten in Künsten und Reichen sowie sein Erkennen. Sobald dem Opfer bewußt wird, was mit ihm geschehen ist, muß es eine Willenskraftprobe (Schwierigkeit 8) ablegen. 3 Erfolge lassen eine gewisse Selbstbeherrschung zu, bei weniger Erfolgen erhält der Kithain durch den Schock 1 Punkt temporäre Banalität. Keine Erfolge sorgen für 2 Punkte Banalität, bei einem Patzer verliert die arme Fee zusätzlich noch ihren gesamten Glamour.

Wird Mensoclen über längere Zeit verabreicht, so tritt irgendwann eine gewisse Gleichgültigkeit des Patienten gegenüber seinem Zustand ein, und von diesem Zeitpunkt an wird er langsam vergessen, was er war. Für jeden Tag nach dem dritten, an dem Mensoclen verabreicht wird, verliert ein Kithain einen Punkt *permanenten* Glamour - wird dieser auf Null reduziert, dann wird er nie mehr in der Lage sein, den Traum zu sehen, obgleich er möglicherweise noch Erinnerungen an seine frühere Zeit behält. Eine solche Situation ist sehr schmerzhaft - vielleicht wäre es besser gewesen, der Kithain wäre von der Banalität ausgelöscht worden.

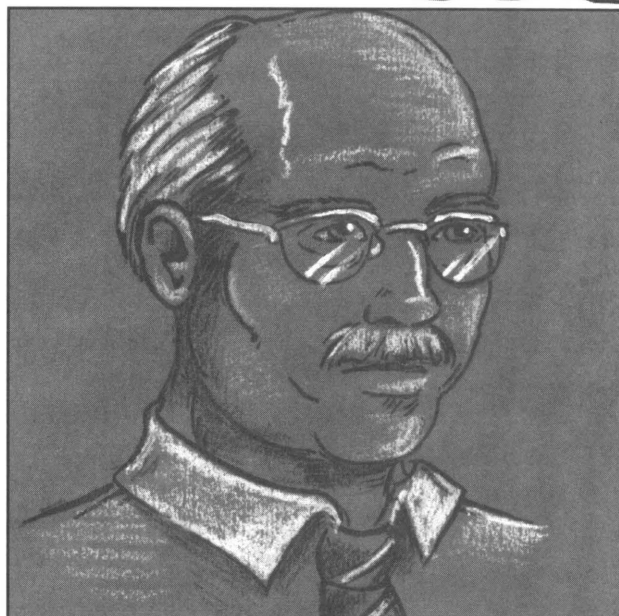
Eine Anmerkung dazu: Es kann für einen Spieler sehr frustrierend sein, seinen Charakter allmählich in Stücke fallen zu sehen. Es wird daher empfohlen, den vernichtenden Effekt von Mensoclen nicht an Spielercharakteren vorzuführen. Es kann genauso schockierend für die Spieler sein, wenn sie mit ansehen müssen, wie ein langjähriger Freund von ihnen langsam, aber sicher von innen ausgelöscht wird, nachdem er in einem Krankenhaus gelandet ist. Wahre Tragik kann sich dann entfalten, wenn es den Spielern zwar gelingt, den Freund zu retten, aber sie zu spät dran sind und die Chemikalie für immer das Feendasein des Kithain beendet hat.

DR. FRIEDRICH BACHMANN

Das Institut für klinische Psychologie wird von einem distinguierten, angesehenen Arzt namens Friedrich Bachmann geleitet. Dr. Bachmann, 57, führt die Klinik seit fünf Jahren, und in dieser Zeit hat er viel für den Ruf „seiner“ Anstalt getan. Seine Forschung auf den Spuren Anton Starks dreht sich hauptsächlich um die Auswirkungen körperlicher Krankheiten auf den Geist, und so ist er rasch zu einer der Koryphäen der klinischen Psychologie geworden.

Obgleich er mit vielen der Patienten des Instituts schon selbst gesprochen hat, hält er das Dasein eines Kithain weiterhin für eine Illusion. Zwar hat er auch die fast schon verstörenden Gemeinsamkeiten zwischen den Aussagen völlig verschiedener Personen bemerkt, aber er hält sie noch für einen reinen Zufall oder für eine Urangst, die im Gedächtnis aller Menschen vorhanden ist. Er ist allerdings Wissenschaftler genug, um sich von fundierten Erkenntnissen zu einer anderen Sicht überzeugen zu lassen.

Es ist nur äußerst unwahrscheinlich, daß ihm ausgerechnet die Charaktere der Spieler begegnen (wenn sie nicht gerade am hellichten Tage mitten in einer belebten Fußgängerzone auf Schimärenjagd gehen), sollte das aber der Fall sein, dann werden sie es recht schwer haben. Dr.



Bachmann wird, wenn er sie als potentielle „Patienten“ sieht, seine übliche Therapie mit ihnen durchführen, d. h. Fragen über sie und ihr Verhalten stellen und daraus einen Zustand diagnostizieren. Lügen der Spielercharaktere durchschaut er sehr leicht, weiß also, wenn sie etwas abstreiten, das sie selbst für wahr halten, und wird vielleicht sogar etwas (gespieltes) Verständnis für ihre schwierige Lage zeigen. Im Endeffekt endet dann wahrscheinlich alles damit, daß er ihnen Mensoclen verschreibt.

Sollten die Charaktere aufrichtig zu ihm sein, beschleunigt das an sich nur die „Therapie“, aber mit dem nötigen Quentchen Überredungsgeschick läßt sich Dr. Bachmann auch zu Versuchen überreden, die die Behauptungen der Charaktere stützen könnten. Solche Versuche sind natürlich extrem schwer (die Banalität des Instituts beträgt 9!), aber gelingt der Beweis, wird der Arzt gleich eine völlig andere Sichtweise bekommen: Die Kräfte der Kithain sind gefährlich und müssen erforscht werden. Die Charaktere werden jetzt wahrscheinlich Objekt einer Langzeitstudie werden...einer wirklich *langen* Langzeitstudie...

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 1

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 5, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 1, Ausflüchte 4, Ausweichen 1, Empathie 3, Nahkampf 1,

Kenntnisse: Computer 1, Medizin 5, Wissenschaft 4

Banalität: 9

Willenskraft: 5



Kapitel Vier: Hohe Politik

Auf der ganzen Welt gibt es nichts, was man nicht in die Kategorien „Wahrheit“ oder „Lüge“ einteilen könnte, außer der Politik.

- Konfuzius

Deutschland stellt im Vergleich zu Konkordia einen Sonderfall dar, besonders hinsichtlich der Politik. Viele Dinge haben sich hier nicht so entwickelt, wie man das erwarten sollte (siehe dazu auch Kapitel Eins), und es haben sich fast überall Gemeinschaften von Kithain gebildet, die man bestenfalls als „eigenartig“ und schlimmstenfalls als „abartig“ bezeichnen könnte. Dazu gehört zum Beispiel das Fehlen der finsternen Höfe in den meisten Regierungsgebieten Deutschlands, aber auch die nur mindere Rolle, die der Adel für die meisten Feen spielt.

Auf einige der interessantesten Feengemeinschaften soll im Folgenden näher eingegangen werden. Dazu ist anzumerken, daß diese keineswegs die mächtigsten oder einflußreichsten in Deutschland darstellen, vielmehr zeigen sie spezifische Besonderheiten, die man sonst nicht findet. Sie bieten alle ihre eigenen Möglichkeiten für eine Fee, sich zu profilieren und sollten damit interessant genug sein, um für einen näheren Blick zu sorgen.

DIE BARONIE MANNHEIM

Wenn man eine Fee ist, in Deutschland lebt und in seinem eigenen Land unter Verfolgung irgendwelcher Art leidet, sei es, weil man eine mordlüsterne Rotkappe ist, von eben solchen gejagt wird oder einfach nur dem ortsansässigen Herrscher nicht paßt, dann gibt es genau einen Ort in Deutschland, an den man kommen kann, um so allen Gefahren zu entgehen. Dieser Ort ist der Hof zu Mannheim, gelegen im Herzogtum Baden, wo Kithain aus aller Herren Länder unter dem Schutz des Barons Benedikt Zuflucht finden, die diese ehrlich suchen.

Entstanden ist dieses Konstrukt vor drei Jahren, als Baron Benedikt zum ersten Mal die Szenerie betrat. Zu diesem Zeitpunkt gab es einen Konflikt zwischen den Mannheimer lichten und finsternen Höfen um die Vor-



herrschaft am Schloß. Benedikt, damals 12 Jahre alt, löste das Problem, indem er vorschlug, beide Höfe zu vereinigen und so einen völlig neuen zu erschaffen. Der damalige lichte Baron, Walter, wollte dem Frieden zwar nicht trauen und es bei einem ersten Treffen belassen, das aber bald in das ausartete, was heute in der Feengeschichte als „die größte gemeinsame Party von Lichten und Finstern aller Zeiten“ bekannt ist. Ermutigt von diesem Erfolg gab er sein Amt an den jungen Benedikt ab und war noch ein Jahr lang sein Berater, ehe er wegzog und nie mehr gesehen wurde.

Der Mannheimer Hof brüstet sich damit, offen für jeden zu sein, und das zu Recht: Egal ob Troll oder Rotkappe, Satyr oder Sidhe, licht oder finster; jeder Kithain, der bereit ist, am Hof Frieden zu halten, ist willkommen, an den Hoftagen teilzunehmen, sich in angenehmer Gesellschaft zu unterhalten und seinen Aufenthalt dazu zu nutzen, den Hofstaat näher kennenzulernen. Fast alle Leute in wesentlicher Position sind sehr kontaktfreudig und gerne bereit, einem Neuankömmling eine gewisse Einführung in höfische Bräuche zu geben.

Der Hoftag findet von Mai bis September an jedem nicht allzu kalten Abend statt, und zwar im Ehrenhof des Mannheimer Schlosses, das übrigens zugleich die Universität beherbergt. Während sich aus der Sicht der Sterblichen Jugendliche und junge Erwachsene ansammeln, finden sich alle möglichen Kithain zusammen, um gemeinsam zu plauschen, Neuigkeiten auszutauschen, Hofpolitik zu machen und nicht zuletzt die Probleme zu diskutieren, die sich angesammelt haben. Regelmäßig wird von Satyrn Musik und Gesang dargeboten, und nur die wenigsten Kithain lassen sich von der Stimmung nicht mitreißen. In den übrigen Monaten trifft der Hof zwei- bis viermal pro Monat in unterschiedlichen Räumlichkeiten zusammen, meistens aber auch im „Dunstkreis“ der Universität.

Diese lockere Atmosphäre wird nur dann von einer ernsteren abgelöst, wenn offizielle Probleme anstehen. Glücklicherweise war das noch nicht oft der Fall, denn die Probleme hielten sich bislang immer in einem vernünftigen Rahmen. Ein Beispiel für eine solche Konfliktlage gab es im April 1996, als in Westfalen die Nöcker rebellierten, die Adligen der dortigen Höfe (übrigens Haus Dougal) fliehen mußten und sich für den Mannheimer Hof entschieden. Baron Benedikt hatte schnell entschieden, ihnen Unterkunft zu gewähren, aber eine große Versammlung war notwendig, um die Position der Gäste am Hof zu klären.

Mit all seinen Grüppchen und den daraus entstehenden politischen Winkelzügen und Intrigen ist der Hof von Mannheim somit einer der interessantesten in Baden,

vielleicht sogar einer der interessantesten in ganz Deutschland. Seine geringe außenpolitische Bedeutung wird durch seine skurrile Zusammenstellung leicht wettgemacht, und er hat genug Beachtung gefunden, um von den anderen Höfen anerkannt zu werden. Mag seine Rolle in der hohen Diplomatie auch eher klein sein: Seine Mitglieder sind überall in Deutschland als tolerant bekannt und beliebt, und Mannheim ist ein guter Startpunkt für Feen jeder Herkunft, um einen festen Freundeskreis zu finden.

DIE MITGLIEDER

BENEDIKT, BARON ZU MANNHEIM

Benedikt ist in seiner menschlichen Gestalt ein unscheinbarer, wenn auch gutaussehender Junge von 15 Jahren mit nackenlangem schwarzen Haar und sehr ausdrucksvollen blauen Augen, der eine Vorliebe für altmodische Kleidung zu haben scheint. In seiner Feengestalt offenbart sich sein wahres Wesen: das eines jungen Sidhe-Wilders, der nicht viele Worte machen muß, um seinen Willen durchzusetzen. Seine Statur weist auf einen starken Willen hin, und seine bloße Präsenz reicht aus, um die meisten Konflikte zum Erliegen kommen zu lassen. Obgleich er jeden Widerspruch brechen könnte, liegt es mehr in seiner Natur, Probleme zur allseitigen Zufriedenheit ausdiskutieren. Und mit dieser Einstellung hat er Erfolg: Ein Machtwort mußte er noch nie sprechen.

Der Baron wurde als Kindling aus dem Jugendheim entführt, in dem er aufgewachsen war, und fand sehr schnell



den Anschluß an die Feenwelt. Benedikt ist erst vor wenigen Monaten zu einem Wilder gereift und hat die ganze Zeit vorher ziemlich daran gelitten, als Kindling nicht genügend anerkannt zu werden. Das ist jetzt vorbei; vorbei ist allerdings auch die Zeit, in der man ihm jeden Fehler mit einem Lächeln verziehen hätte. Er spürt jetzt erstmals die Verantwortung der Welt voll auf seinen Schultern und fürchtet insgeheim, ohne ihn würde alles zusammenbrechen. Der Tag, an dem jemand seine Regentschaft anzweifeln könnte, liegt wie ein schwarzer Schatten über seiner Seele, und obgleich er es nie jemandem anvertrauen würde, hat er Angst, eines Tages einen Fehler zu begehen, der eben zu diesem Zweifel führt.

Hof: Lichte Feen

Vermächtnis: Regent/Fatalist

Haus: Fiona

Schein: Wilder

Kith: Sidhe

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 4, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 4, Empathie 4, Erkennen 3

Fertigkeiten: Etikette 5, Fahren 1, Führungsqualitäten 4

Kenntnisse: Computer 2, Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 2, Mythenkunde 4, Politik 5

Künste: Souveränität 5

Reiche: Feen 3, Schauspieler 3

Glamour: 6

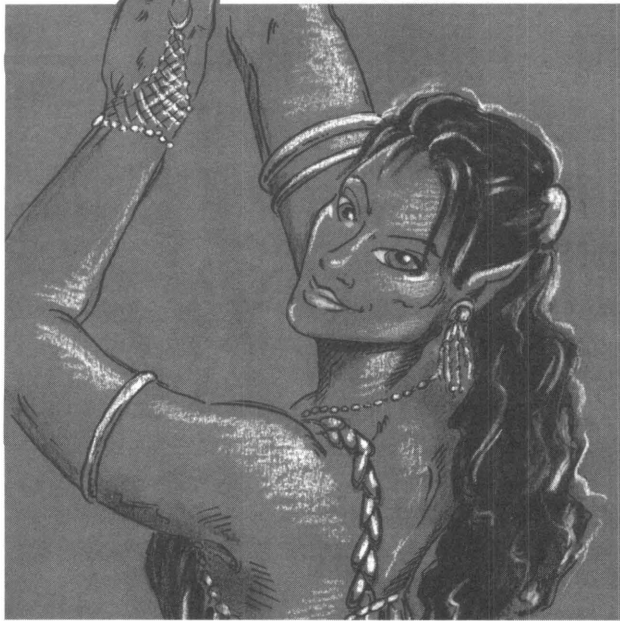
Banalität: 4

Willenskraft: 5

AYSE, OBERSTE HOFDAME

Ayse (gesprochen: Aische) ist in ihrer sterblichen Gestalt eine Türkin von 22 Jahren mit recht durchschnittlichen Gesichtszügen, aber einer warmen, angenehmen Stimme, in deren Nähe man sich gerne aufhält. Ihre Augen können sehr beruhigend wirken. Wenn sie sich nicht gerade bei ihren Freunden am Schloß aufhält, arbeitet sie im Imbißrestaurant ihres Bruders als Aushilfe mit, hat aber ansonsten kaum noch Verbindungen zu ihrer Familie.

Ihre Feengestalt offenbart eine Eshu-Wilder, die sich gerne in scharlachrote Gewänder mit aufwendigen Stickereien kleidet und deren Augen noch strahlender leuchten als ohnehin schon. Am Hof hat sie eine der wichtigsten



Glamour: 5

Willenskraft: 3

Banalität: 3

KATHRIN, Hofmystikerin

In ihrer sterblichen Gestalt ist Kathrin eine außergewöhnlich gutaussehende, schlanke, wenn auch sehr hochgewachsene Frau von knapp 30 Jahren, die eine Vorliebe für einfache Kleider und schlichten Schmuck hat. Langes schwarzes Haar fällt ihr bis auf den Rücken, und sie bewegt sich geschmeidig und katzenhaft. Zwar ist sie von ihrem Verhalten her sehr schüchtern und wird leicht übersehen, aber wer sie einmal bemerkt, der versteht nicht, wie er sie nicht bemerken konnte.

In ihrer wahren Gestalt ist sie ein Sluagh-Grummeling und (wie alle Mitglieder ihres Kith) sehr blaß und irgendwie kalt, aber das tut ihrer Schönheit kaum Abbruch, sondern verleiht ihr eher einen morbiden Charme. Sie liebt lange, mitternachtsblaue Gewänder mit unzähligen Taschen, in denen man allerlei Dinge verstauen kann. Sie lebt nun schon (in verschiedenen Identitäten) seit über 200 Jahren am Hof und erinnert sich an jedes einzelne ihrer früheren Leben, und in all der Zeit konnte sie beträchtliches Wissen über die Magie zusammentragen. Daher bekleidet sie auch weiterhin das Amt der Mystikerin, das wohl kaum jemand besser ausfüllen könnte als sie.

Kathrin ist ein zwiespältiges Wesen und liebt es einerseits, mysteriös und unerklärlich zu erscheinen, und es bereitet ihr einen gewissen Spaß, Leute zu erschrecken, indem sie plötzlich hinter ihnen steht. Andererseits spürt sie jedoch auch die Verpflichtung, ihr Wissen mit ande-

Positionen inne: Sie bildet eine Verbindungsstelle zwischen dem Baron und den meisten Gemeinen, die sich der Etikette wegen nicht einfach an Benedikt selbst wenden dürfen. Außerdem führt sie Neuankömmlinge in die Hofgemeinschaft ein, arbeitet in diplomatischen Dingen eng mit Benedikt zusammen und ist auch sonst unverzichtbar geworden.

Leider bleibt ihr bei all diesen Aufgaben wenig Zeit für ihr Privatleben. Sie wünscht sich insgeheim, sie würde mehr als nur Freundschaften schließen und endlich Liebe erfahren. Ihre größte Furcht ist es, nicht geliebt zu werden, und aus dieser Furcht heraus würde sie auch nie etwas tun, was einem anderen schaden könnte.

Hof: Lichte Feen

Vermächtnis: Troubadour/Armer Teufel

Haus: Fiona (angeschlossen)

Schein: Wilder

Kith: Eshu

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 5, Manipulation 3, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 2, Geistesschärfe 4

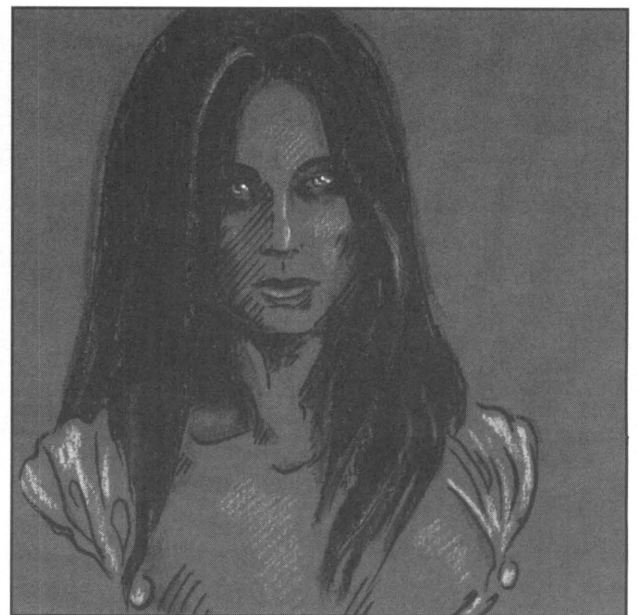
Talente: Aufmerksamkeit 1, Ausdruck 2, Ausweichen 3, Empathie 5, Erkennen 2, Handgemenge 1, Szenenkenntnis 1

Fertigkeiten: Etikette 3, Fahren 2, Heimlichkeit 2, Nahkampf 1, Überleben 3

Kenntnisse: Enigmas 1, Linguistik 2, Politik 2

Künste: Straßenzauberei 3, Taschenspiellerei 2

Reiche: Schauspieler 2, Szene 3



ren zu teilen und hat eine starke Loyalität gegenüber Baron Benedikt, um die sie nur sehr selten herumkommt. Doch sie ist nicht so dumm, sich nicht ihr eigenes Süppchen zu kochen und sich unter den Informationen, die sie anderen preisgibt, auch ein paar für sich selbst aufzuheben - wer weiß, wo man sie noch brauchen kann?

Hof: Finstere Feen

Vermächtnis: Rätselmeister/Weiser

Haus: Fiona (angeschlossen)

Schein: Grummeling

Kith: Sluagh

Körperlich: Körperkraft 1, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 4

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausflüchte 2, Ausweichen 4, Einschüchtern 2, Empathie 2, Erkennen 5, Szenenkenntnis 3

Fertigkeiten: Etikette 2, Fahren 2, Heimlichkeit 5, Sicherheit 3

Kenntnisse: Computer 1, Enigmas 5, Linguistik 1, Mythenkunde 5, Nachforschungen 4, Okkultismus 5, Wissenschaft 1

Künste: Schikane 4, Straßenzauberei 5, Urmagie 1, Wahrsagen 5

Reiche: Feen 5, Natur 2, Schauspieler 3

Glamour: 9

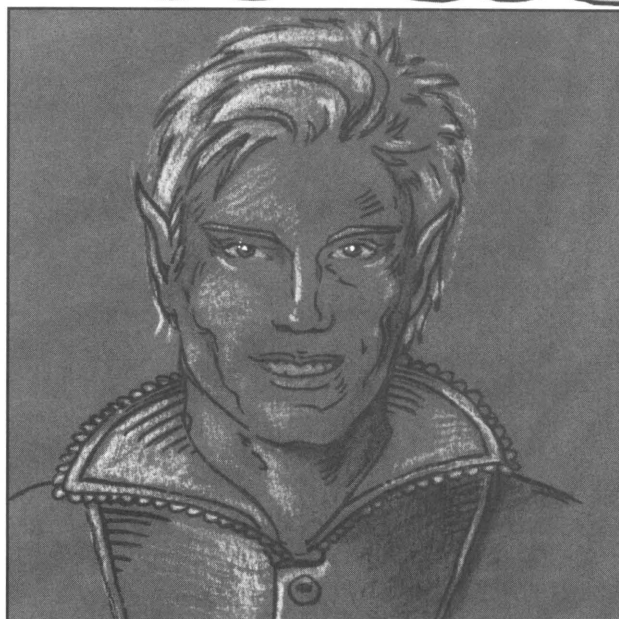
Willenskraft: 7

Banalität: 6

Michael, Hofsprecher

Michael (gesprochen: Maikel) ist ein in Deutschland geborenes Kind eines US-Besatzungssoldaten, was man ihm aber nicht ansieht. Er ist ein sehr gutaussehender junger Mann mit einer akzentfreien Aussprache, der es liebt, Offenheit und Überlegenheit gepaart auszustrahlen und der immer eine angenehme Gesellschaft darstellt - wenn man sich ihm unterordnet.

In seiner Feengestalt wird sein gutes Aussehen noch stärker betont, denn er ist ein Sidhe-Wilder mit einer Vorliebe für edelste Kleidung. Seine Fähigkeiten mit dem Rapier sind legendär, und niemand wagt es, offen gegen ihn die Stimme zu erheben. Das verwundert um so mehr, da er eigentlich „nur“ ein Vasall Benedikts ist und ihm einen Treueeid geleistet hat - in Abwesenheit des Barons wird er grundsätzlich so behandelt, als hätte er das Sagen am Hof.



Michael ist ein exzellenter Programmierer und Hacker und momentan damit beschäftigt, abgeschottet von der Öffentlichkeit eine KI zu programmieren, aber bis zur Fertigstellung wird es wohl noch eine Weile dauern. Inzwischen hält er seine Stellung am Hofe warm, indem er im Namen Benedikts Probleme löst, in erster Linie zusammen mit Alex und Padraig, die mit ihm in einem Eidkreis vereinigt sind. Er sieht sich als Verantwortlicher dieser Gruppe - und niemand sollte versuchen, ihm seine Führungsposition streitig zu machen...

Hof: Finstere Feen

Vermächtnisse: Tier/Regent

Haus: Dougal

Schein: Wilder

Kith: Sidhe

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 7

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 3, Erkennen 2, Handgemeine 1, Sportlichkeit 1

Fertigkeiten: Etikette 4, Fahren 2, Führungsqualitäten 2, Heimlichkeit 3, Nahkampf 5, Schußwaffen 2, Überleben 1

Kenntnisse: Computer 5, Enigmas 1, Linguistik 1, Mythenkunde 2, Okkultismus 1, Politik 2

Künste: Straßenzauberei 2, Wahrsagen 2

Reiche: Feen 2, Natur 3

Glamour: 5

Willenskraft: 4

Banalität: 3



ALEX, HOFNARR

Alex, ein junger Mann von 21 Jahren, lebt als einer der wenigen festen Mitglieder des Hofes nicht in Mannheim, sondern auf der gegenüberliegenden Rheinseite in Ludwigshafen. Er wohnt in einer Arbeitsgemeinschaft mit einem wenig bekannten Comiczeichner zusammen und tuscht bei gemeinsamen Projekten die Bleistiftzeichnungen seines Freundes und Kollegen. Dieser ist über die Hilfe sehr dankbar - denn er hat keine Ahnung, daß er mit einem Kithain zusammenlebt!

In seiner Feengestalt ist Alex ein Pooka der in Deutschland eher ungewöhnlichen Sorte Wolf, und ein sehr ambitionierter dazu. Er nimmt selten ein Blatt vor den Mund und hat keine Scheu, jemanden in aller Öffentlichkeit bloßzustellen. Das war auch der Grund, wieso er wenige Monate nach seinem ersten Besuch am Hof von Benedikt den Posten des Hofnarren bekam. Seither ist er ein fester Bestandteil des Hofstaates, wo er für ebensoviel Amüsement wie Entsetzen sorgt.

Alex' Treue zu seinen Freunden ist fast schon legendär, und obgleich er sich nach außen gerne über alles und jeden lustig macht, kann er doch (in gewissem Rahmen) ernst bleiben, wenn es die Situation erfordert. Tief in seinem Inneren sucht er nach einem verborgenen Sinn in seinem Leben, und hinter der Maske des fröhlichen Clowns verbirgt sich manchmal ein verlorener junger Mann, der nichts sehnlicher wünscht, als von einem anderen für das geliebt zu werden, was er ist. Im Moment ist er gerade dabei, sich an Ayse zu versuchen, wenn auch bislang nur mit wenig Erfolg.

Hof: Finstere Feen

Vermächtnisse: Narr/Troubadour

58 • Trolle, Träumer, tiefe Wälder

Haus: Fiona (angeschlossen)

Schein: Wilder (aber knapp)

Kith: Pooka

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 5, Ausweichen 4, Empathie 3, Erkennen 2, Handgemenge 3, Sportlichkeit 4

Fertigkeiten: Fahren 3, Handwerk 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 4, Schußwaffen 3, Sicherheit 2

Kenntnisse: Computer 1, Linguistik 1, Okkultismus 1

Künste: Schikanen 1, Straßenzauberei 2, Taschenspieler 1, Urmagie 1

Reiche: Feen 1, Natur 2, Requisiten 2, Szene 1

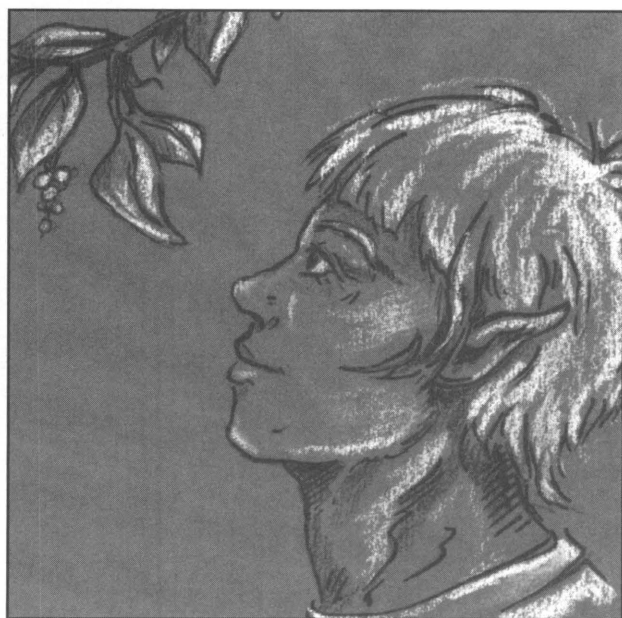
Glamour: 5

Willenskraft: 4

Banalität: 3

PADRAIG, MAGISTER RERUM NATURAE

Padraig (gesprochen: Patrick) ist trotz seines gälischen Vornamens in Deutschland geboren und das Kind deutscher Eltern. Allerdings stammen seine Großeltern aus Irland, und seine Großmutter Mhaire, die inzwischen in Deutschland lebt, hat ihrem Enkel viel über die Kultur ihrer Heimat beigebracht. Padraig, inzwischen 13, hat den größten Teil seiner Kindheit im Pfälzer Wald zugebracht und ist dort der Natur sehr rasch nahegekommen - bis



heute hält er das ungebundene Leben draußen für besser als jegliche gesellschaftlichen Konventionen.

Das überrascht, denn in seiner Feengestalt ist Padraig ein Sidhe-Kindling mit einiger Erfahrung, den man eher in der Diplomatie vermuten würde als in „freier Wildbahn“. Trotzdem ist die Natur sein Fachgebiet, und daher ist seine Stelle am Hof die des Magister rerum naturae, des „Meisters in Dingen der Natur“. Ob es um eine verblässende Freistatt oder um die Bestückung eines Gartens geht - in Sachen Umwelt ist Padraig die Autorität am Hof. Sein bisher größtes Werk war die Arbeit an zwei Bäumen am Mannheimer Schloß, die jetzt im Traum so aussehen, als seien sie Telperion und Laurelin, die beiden Bäume von Valinor aus J. R. R. Tolkiens „Silmarillion“.

Padraig ist selten am Hof anzutreffen, aber regelmäßig zur Stelle, wenn es Probleme gibt. Zusammen mit Alex und Michael bildet er eine Art „Krisentrupp“ für Benedikt, der sich um die Lösung von Schwierigkeiten kümmert, die nicht auf diplomatischem Weg aus der Welt zu schaffen sind. Dabei verachtet er es, im Auftrag und unter dem Kommando eines anderen zu handeln, aber für ihn heiligt meistens der Zweck die Mittel. Daß er ein Kindling ist, sollte man nicht überbewerten - er kann sehr „erwachsen“ handeln, wenn es nötig wird...

Hof: Lichte Feen

Vermächtnisse: Heiliger/Wilder

Haus: Fiona

Schein: Kindling

Kith: Sidhe

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausweichen 3, Empathie 4, Erkennen 4, Handgemenge 2, Sportlichkeit 2,

Fertigkeiten: Etikette 1, Nahkampf 2, Handwerk 1, Heimlichkeit 3, Überleben 5

Kenntnisse: Computer 1, Enigmas 2, Linguistik 1, Medizin 2, Mythenkunde 2, Okkultismus 1

Künste: Urmagie 5

Reiche: Feen 3, Natur 5

Glamour: 4

Willenskraft: 3

Banalität: 1



FRED, FAHRENDER RITTER

Fred ist ein muskulös gebauter, wenn auch nicht sehr hochgewachsener Mann im Alter von 23 Jahren, dessen Kleidung gleich für sein liebstes Hobby spricht - seine Yamaha. Er kleidet sich im Stile eines typischen Motorradrockers, komplett mit Lederkappe und Nieten in der Jacke, und ist meist in Begleitung von zwei oder drei anderen Bikern - Fred ist nicht umsonst Anführer einer Straßengang, die hauptsächlich in Ludwigshafen (direkt auf der anderen Seite des Rheins) und der Pfalz aktiv ist.

In seiner Feengestalt ist Fred ein Rotkappen-Wilder, und seine Gang, die „Screaming Engines“, ist eine reinrassige Rotkappen-Gang. Daß er Anschluß an den Mannheimer Hof gefunden hat, liegt wohl daran, daß es Fred schon immer gereizt hat, sich Schwierigkeiten entgegenzustellen. Benedikt hat persönlich für seine Anerkennung gesorgt, weshalb die Rotkappe inzwischen am Hof den Posten eines fahrenden Ritters innehat und ab und zu mit seinen Leuten aushilft, wenn Not am Mann ist.

Fred verbindet mit Alex, dem Hofnarren, eine innige Freundschaft, auch wenn keiner der beiden das zugeben würde. Alex darf die Rotkappe als einziger „Freddie“ nennen; Fred nennt den Pooka im Austausch dafür „Bettvorleger“. Jeder wäre bereit, für den anderen durchs Feuer zu gehen, wobei sich die Rotkappe dabei wahrscheinlich noch als Feuerschlucker betätigte - das einzige, was ebenso groß ist wie Freds Loyalität zu Alex ist sein Appetit.

Hof: Lichte Feen

Vermächtnisse: Paladin/Ekel

Schein: Wilder

Kith: Rotkappe

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 3, Erscheinungsbild 1

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 3, Einschüchtern 4, Handgemenge 2, Sportlichkeit 4, Szenenkenntnis 3

Fertigkeiten: Fahren 4, Handwerk 1, Nahkampf 4, Schußwaffen 3

Kenntnisse: Computer 1, Medizin 2, Mythenkunde 1, Okkultismus 1

Künste: Schikanen 3

Reiche: Schauspieler 5

Glamour: 5

Willenskraft: 3

Banalität: 3

DIE BARONIE ZU MAINZ

Fast überall in Deutschland verfügen die Regierenden sowohl über beträchtlichen Einfluß als auch außerordentliches Ansehen unter den anderen Kithain. Nur selten ist es der Fall, daß man keine engen Vertrauten der Herrscher in Regierungsämtern findet, und selbst dann sind diese meist nur Untergebene des eigentlichen Regenten. Diese Verteilung findet man in nahezu allen Gemeinschaften mit nur wenigen Ausnahmen - und Mainz ist eine der interessanteren dieser Ausnahmen.

Vor vielen Jahrhunderten, kurz vor dem Bruch, der das ganze Land durchzog, entschied sich ein Baron namens Gunter, seine Herrschaft in fähige Hände zu legen, ehe er ging. Und so vertraute er die Leitung seines Territoriums dem an, dem er als einzigem vertrauen konnte: seinem Hofnarren, einem Pooka, der als einziger unter seinen Vassallen keine Machtgelüste hatte. Er gab ihm das hohe Mandat mit der Auflage, es für ihn zu verwalten, bis er einst zurückkäme, aber es niemals alleine zu regieren, sondern sich fähige Leute zu suchen, die ihm zur Seite stehen würden.

So geschah es, und der Hof Gunters kam unter die Verwaltung eines Pookas, der sich schon sehr bald andere seines Kith suchte, um so gemäß dem Auftrag seines Herren zu regieren. Ihm selbst gab man den Titel „Primus“ („der

Erste“), und dieser Titel hat sich bis heute gehalten. Was sich leider auch gehalten hat, ist die Herrschaft desselben

- denn im Gegensatz zu anderen Herrschaftsbereichen in Deutschland ist in dem Gebiet, in dem heute die Stadt Mainz liegt, der Baron noch nicht zurückgekehrt. Gunter ist weiterhin verschollen, und das ist der Grund, warum weiterhin ein Pooka die Baronie beherrscht.

Der Hof ist daher recht eigenartig organisiert: An der Spitze steht natürlich der Primus, doch dieser hat an sich keine anderen Befugnisse, als sich ergebende Aufgaben weiterzudelegieren, und zwar an diejenigen Leute, die gerade bereit sind, an einer Aufgabe zu arbeiten. Der Primus tut nichts anderes, als ihnen Kompetenzen zuzuteilen, damit sie ihren Job gut erledigen können, und wenn sie damit fertig sind, beendet er offiziell ihre Tätigkeit. Diejenigen Hofmitglieder, die gerade nichts zu tun haben, sind der Einfachheit halber im Beraterstab des Primus tätig und helfen ihm bei Entscheidungen.

Eine Sonderrolle nehmen allerdings die ein, die am Hof feste Posten besitzen. Solche Kithain haben irgendwann bewiesen, daß sie in einer spezifischen Aufgabe besser sind als jeder andere, und da diese Aufgabe dauerhaft wichtig war (und es noch ist), haben sie ihre Kompetenzen behalten und konnten sich so etablieren. Diese sogenannten „Ständigen“ genießen bei Hofe ein hohes Ansehen, was sich leider dann und wann auch mit Neid koppelt - letzten Endes haben sie eigentlich nur das Glück gehabt, daß für ihre Fähigkeiten gerade eine Aufgabe da war.

Der Hof findet sich an jedem Donnerstag nachmittag im Mainzer Haus der Jugend zusammen, getarnt als Theatergruppe bei Proben. Das geht, weil der Hof einige Menschen in wesentlichen Positionen der Stadtverwaltung unterwandert und mit „Ideen“ versorgt hat - ein Konzept, das so gut funktioniert, daß es nicht beim Haus der Jugend geblieben ist. Ein Obdachlosenheim am Stadtrand ist komplett mit wohnungslosen Kithain (hauptsächlich Eshu) gefüllt, und für Projekte der „Theatergruppe“ ist immer genug Geld da - ein sicheres Zeichen, daß das System der Mainzer Kithain funktioniert.

Noch anzumerken wäre, daß es am Hof von Mainz einige seltsame Traditionen gibt, die für die meisten anderen unverständlich sein dürften. So besteht beispielsweise die Herausforderung zu einem Wettstreit jeder Art - egal ob Schwertkampf auf Leben und Tod oder ein freundschaftlicher Trinkwettbewerb - in einem Schlag mit dem Handrücken ins Gesicht. Die Ablehnung einer solchen Herausforderung geschieht auf gleiche Weise. Eine weitere Eigenart ist die, daß einmal im Jahr, jeweils am 11. November, alle Kindlinge absolute Narrenfreiheit haben und tun dürfen, was immer ihnen beliebt. Und schließlich ist es jederzeit gestattet, die örtlichen Sitten und Bräuche zu

vergessen und zu tun, was einem beliebt - zumindest, solange es noch mindestens einer außer dem Ausführenden lustig findet.

DIE MITGLIEDER

TORSTEN, PRIMUS VON MAINZ

Torsten ist ein eleganter, fast immer schmunzelnder junger Mann von 24 Jahren mit flammendrotem Haar und einer Vorliebe für übermäßig auffällige Kleidung, dessen größte Freude das Theaterspielen ist. Er kennt fast alle Hauptrollen in Shakespeares Komödien auswendig und liebt es, anscheinend ohne Sinn und Zweck mit Zitaten um sich zu werfen, die erst auf den zweiten Blick einen Sinn ergeben. Seine Liebe zum Theater sorgt dafür, daß man ihn leicht für spleenig hält - eigentlich die beste Tarnung, die er sich wünschen kann.

In seiner Feengestalt ist Torsten ein Fuchspooka-Wilder, dessen Kleidung sich kaum von seiner menschlichen unterscheidet. Er ist im Moment Primus und recht zufrieden mit seinem Job. An sich hat er auch keinen Grund, sich Sorgen zu machen, denn der Hof, den er verwaltet, ist recht stabil und braucht offensichtlich keine Hilfe von außen. Daß sein Hof kaum als den anderen gleichberechtigt angesehen wird, stört ihn nur sehr nebensächlich.

Natürlich ist auch er niemand, der einfach so in den Tag hinein lebt, ohne sich irgendwelche Gedanken zu machen, nur drehen sich seine Gedanken nicht unbedingt um die selben Dinge wie die von anderen Leuten. Ihm ist es momentan wichtig, sich um all die Feen zu kümmern,



die ohne jegliche Führung in seinem Regierungsgebiet herumstreunen und ihnen den Hof und die - wie er findet - bessere Lebensart der Feen in Gemeinschaft zu zeigen. Seiner Meinung nach ist allerdings nur er für diesen Posten qualifiziert, und da er normalerweise eine solche Aufgabe delegieren müßte, führt Torsten sie im Geheimen durch...

Hof: Lichte Feen

Vermächtnisse: Regent/Pfau

Haus: Liam (angeschlossen)

Schein: Wilder

Kith: Pooka

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 2, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 5, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Ausdruck 3, Ausflüchte 4, Ausweichen 3, Empathie 2, Erkennen 2, Handgemenge 1

Fertigkeiten: Auftritt 5, Etikette 3, Fahren 2, Nahkampf 2, Heimlichkeit 2

Kenntnisse: Computer 2, Enigmas 1, Gesetzeskenntnis 3, Linguistik 2, Mythenkunde 1, Politik 3

Künste: Schikanen 1, Souverän 2, Straßenzauberei 1

Reiche: Feen 2, Schauspieler 2, Szene 2

Glamour: 6

Willenskraft: 5

Banalität: 5

STEFANIE, MANIPULATEUSE EXTRAORDINAIRE

Stefanie ist eine Frau von 17 Jahren, die leicht aus jeder Menge heraussticht, und das nicht nur aufgrund ihrer außergewöhnlichen Körpergröße von 1,89 m: Sie hat hüftlanges, seidiges schwarzes Haar, eisblaue Augen und eine Figur, mit der sie schon längst auf Pariser Laufstegen zuhause sein könnte. Leider geht ihr bevorzugter Kleidungsstil in eine andere Richtung: Man sieht sie fast nie ohne Kopftuch, Cordweste, Schlaghosen und Plateauschuhe; mit anderen Worten: Sie sieht aus wie ein 70er-Jahre-Revival.

In ihrer Feengestalt ändert sich das nicht, und das ist um so merkwürdiger, da Stefanie eine Sidhe ist. Selbst bei Hofe, wo es nicht ungewöhnlich ist, sich eher an früheren Zeiten zu orientieren, fällt sie so immer aus dem Rahmen, und genau das will sie auch: auffallen. Zwar ist es schon länger her, daß man sich über sie gewundert hätte, aber es scheint einfach zu Stefanies Wesen zu gehören, sich nie in

eine Gruppe einordnen zu lassen. Zudem fragt auch schon lange niemand mehr nach ihren Motiven, denn ihre Arbeit für den Hof hat sich oft genug als unverzichtbar bewiesen: Stefanie stellt die direkteste Verbindungsstelle der Kithain zur Welt der Menschen dar.

In ihrem Leben als Sterbliche ist die Sidhe die Tochter des Leiters der Mainzer Kriminalpolizei, und als solche hat sie sehr gute Beziehungen zu anderen Personen des öffentlichen Lebens wie Kommunalpolitikern und Prominenten, aber auch möglichen Geldgebern. Ihr bevorzugter Kleidungsstil hat dazu geführt, daß ihr Vater eine „politische Vorbildung“ für notwendig hielt und sie auf ein paar Parteitage mitnahm, um sie nicht in die „falsche Richtung“ laufen zu lassen. Das war für sie eine gute Gelegenheit, sich mit ihrem natürlichen Charme beliebt zu machen und somit natürlich gut für den Hof.

Momentan ist es Stefanies Hauptbeschäftigung, für den Hof wichtige Sterbliche zum Besuch von Veranstaltungen des „Jugendtheaters“ zu überreden, wo man während der Vorführung - unbemerkt, versteht sich - Zauber auf diese Leute legen kann. Während der Aufführungen ist das besonders einfach, denn einerseits kommen die meisten Besucher schon mit dem Entschluß ins Theater, sich beeinflussen zu lassen, zum anderen lassen sich viele Zauber sehr einfach als Improvisationen im Stück tarnen. Mit dieser Tätigkeit hat sich Stefanie eine feste Position zugelegt, die ihr wohl niemand streitig machen wird - sie ist ein wesentliches Herzstück des Mainzer Hofes.

Hof: Lichte Feen

Vermächtnisse: Höfling/Rätselmeister

Schein: Wilder



Kith: Sidhe

Haus: Eiluned

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 4, Erscheinungsbild 6

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausdruck 2, Ausweichen 4, Empathie 4, Erkennen 3, Sportlichkeit 2

Fertigkeiten: Auftritt 2, Etikette 4, Fahren 1, Führungsqualitäten 2, Nahkampf 2

Kenntnisse: Computer 1, Linguistik 1, Mythenkunde 2, Politik 2

Künste: Schikanen 4, Wahrsagen 1

Reiche: Feen 3, Schauspieler 4, Szene 2

Glamour: 7

Willenskraft: 4

Banalität: 6

GIORGOS, DER HOFCHRONIST

Eine der seltsamsten Erscheinungen, denen man am Mainzer Hof begegnen kann, ist zweifelsohne Giorgos (gesprochen „Jorgos“), ein älterer Mann mit leicht ergrautem schwarzem Haar, einem recht ungepflegten Bart und einem ständigen spöttischen Funkeln in den Augen. Er ist Hutträger aus Leidenschaft und hat eine Auswahl von mindestens 20 verschiedenen Modellen, vom Strohhut bis zur Baskenmütze, die er immer dem Wetter entsprechend trägt. Ansonsten kleidet er sich von nachlässig (T-Shirts im Sommer) bis zu sehr elegant (graue Wollmäntel im Winter) in allen möglichen Stilen. Er spricht mit einem sehr rauen griechischen Akzent, hat aber eine angenehm tiefe Stimme.

In seiner Feengestalt ist Giorgos ein Satyr-Grummeling, dessen Alter fast noch deutlicher sichtbar ist als in seiner sterblichen Form. Trotz dieser Erscheinung macht er einen lebenslustigen, nie ganz ernsten Eindruck, ganz besonders dann, wenn er seiner Aufgabe als Chronist des Hofes nachkommt. Seine Protokolle von den Hoftagen sind für ihre Schärfe und Ironie gefürchtet, und er ist ein Meister darin, schwierige Probleme mit wenigen Worten zu umschreiben. Allein diese Fähigkeit hätte ihm schon einen festen Posten gesichert, aber noch dazu ist er ein ausgezeichneter Gitarrist und Sänger und deswegen auch sonst sehr beliebt.

Niemand weiß, woher Giorgos kommt, und das ist ihm auch ganz recht so. Er sieht das Leben gelassen, wenn er auch mehr Erfahrungen gemacht zu haben scheint als



DER GROSSE VOLKSRAT ZU AACHEN

sonst jemand am Hof. Er offenbart seine Geheimnisse niemandem, deutet höchstens an und beobachtet lieber, als sich einzumischen. Seine freundliche Art hat ihm viele Vorteile gebracht, aber er käme nicht im Traum auf die Idee, diese zu nutzen. Wer weiß: Vielleicht verbirgt sich hinter ihm ein dunkleres Geheimnis, das zu lüften große Finsternis zum Vorschein bringen würde. Aber wer sollte an so etwas interessiert sein...?

Hof: Lichte Feen

Vermächtnisse: Troubadour/Rätselmeister

Schein: Grummeling

Kith: Satyr

Körperlich: Körperkraft 4, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 4,

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2,

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 5, Ausdruck 4, Ausflüchte 3, Ausweichen 4, Empathie 3, Erkennen 5, Handgemenge 3, Sportlichkeit 3, Szenenkenntnis 5

Fertigkeiten: Auftritt 4, Etikette 1, Fahren 4, Heimlichkeit 4, Nahkampf 4, Schußwaffen 5, Überleben 4

Kenntnisse: Enigmas 3, Linguistik 5, Medizin 3, Mythenkunde 5, Nachforschung 2, Okkultismus 4

Künste: Schikanen 3, Straßenzauberei 3

Reiche: Feen 3, Natur 3, Requisiten 2

Glamour: 9

Willenskraft: 6

Banalität: 2

Wie bereits in Kapitel Eins kurz angesprochen, existiert in Westfalen kein Adelshof mehr, seit die herrschenden Sidhe bei einer Revolution gestürzt wurden. Statt dessen steht der neue „Freistaat“ Westfalen unter der Regierung sogenannter „Volksräte“, und von diesen ist der Große Volksrat, der sich regelmäßig in Aachen trifft, der größte und einflußreichste. Weniger bekannt ist, daß Aachen an sich gar nicht der Ort war, an dem die Revolution ursprünglich ausbrach, zumal ohnehin nur sehr wenige Leute die genauen Umstände kennen. Trotzdem sollen diese hier ausführlich angesprochen werden, wenn auch unter der Vorgabe, daß dieses Wissen nicht ohne weiteres erhältlich ist.

Die Probleme begannen 1995 mit einem Beschluß der (menschlichen) Landesregierung von Nordrhein-Westfalen, zur Schaffung neuer Arbeitsplätze einige ehemalige Bergbaugebiete zu räumen, die darunterliegenden Minenschächte aufzufüllen und das Gebiet für Handels- und Industrieparks freizumachen. Eines dieser Gebiete befand sich in Essen, und dort lag zufällig auch eine unterirdische Freistätte in einem ehemaligen Bergwerksschacht. Früher hatten hier Bergarbeiter Träume und Sehnsüchte mit zur Arbeit gebracht, und als der Schacht Ende des 19. Jahrhunderts geschlossen wurde, hatte sich genügend Glamour angesammelt, um den Ort für Kithain interessant zu machen.

Seither war er häufig von den Feen Essens verwandt worden, und nun sollte er unzugänglich gemacht werden. Kein Wunder, daß sich eine gewaltige Menge an Gegenstimmen erhob, die allesamt forderten, die Sidhe sollten etwas gegen diese Pläne unternehmen. Es wurde beraten und gestritten, denn die Lage war keineswegs so einfach, wie sie aussah: In all den Jahren des Bestehens des Hofes zu Essen hatte es nie eine Situation gegeben, in der man gegen die Menschen hätte handeln müssen. Sollte man diese Jahre einfach vergessen und sich der Gefahr aussetzen, dabei entdeckt zu werden?

Der Graf von Essen und seine Berater fanden, sie könnten das nicht alleine entscheiden und fragten formell bei Daniel, dem Herzog von Westfalen, nach, wie zu handeln sei. Der berief einen Konvent aller Adligen des Landes ein, um möglichst viele Stimmen zu hören, und letzten Endes wurde man sich einig: Man würde diesen einen Ort aufgeben, um so erstens eine Entdeckung zu vermeiden

und zweitens dem allgemeinen Glamour des geschundenen Landes wieder auf die Beine zu helfen. Denn wenn die Sterblichen hier wieder Arbeit bekämen, so die Argumentation, würden sie auch wieder Hoffnung haben und anfangen zu träumen - und damit würde sich das Land allmählich erholen.

Diese Proklamation verkündeten die Adligen Westfalens gemeinsam - und stießen auf den heftigsten Widerstand, den sie jemals verspürt hatten! Fast alle Gemeinen der Grafschaft um Essen waren der Ansicht, man sollte für die unterirdische Freistadt kämpfen und protestierten gegen den Plan, einfach so das Feld zu räumen. Angeführt wurden sie dabei von den Nöckern, die schon immer eine besondere Affinität zu den alten Bergwerken gehabt hatten und nun keinen Zentimeter weichen wollten. Trotz aller Beschwichtigungsversuche der Landesadligen wurde der Protest immer lauter - bis er in Gewalt umschlug!

In dieser Lage sahen die Sidhe keine andere Chance, als ihren Machtanspruch ebenfalls mit Gewalt durchzusetzen und entsandten ihre Ritterschaft gegen die Aufrührer. Doch was nun kam, war vollends unerwartet: Die Ritterschaft, seit Jahren eingeschworen auf ihre Herren, verweigerte die Gefolgschaft und schlug sich statt dessen auf die Seite der Revolutionäre! Angesichts dieser Situation blieb den Adligen Westfalens keine andere Möglichkeit mehr - sie nutzten ihre magischen Fähigkeiten, um zu entkommen und flohen auf dem schnellsten Wege aus dem Land.

Inzwischen haben sie am Mannheimer Hof eine Unterkunft gefunden, in der sie sich aufhalten können, bis die Situation entschieden ist. Die siegreichen Gemeinen aber, angeführt von den Nöckern, erklärten die Monarchie in Westfalen für beendet und nannten das Land stolz „Freistaat“, womit „frei von adliger Herrschaft“ gemeint ist. Als Regierungsform wurde in einer Abstimmung aller Kithain die Räterepublik beschlossen, mit Aachen, dem ehemaligen Herzogssitz, als Hauptstadt und Standort der höchsten Regierungsinstanz, des Großen Volksrates.

Überall dort, wo früher ein Hof war, befindet sich heute ein Volksrat, der dessen Regierungsaufgaben wahrnimmt. Ein Volksrat besteht aus sieben für ein Jahr gewählten Vertretern des Feenvolkes, wobei jeder in Westfalen geborene Kithain sowohl wählen gehen kann als auch gewählt werden darf. Die Entscheidung folgt dem einfachen Mehrheitsprinzip: Derjenige, der die meisten Stimmen einer Region auf sich vereinigen konnte, ist der Ratsherr, die nächsten sechs mit den meisten Stimmen werden Ratsmitglieder. Ein Volksrat muß alle Entscheidungen, die er trifft, mehrheitlich beschließen, wobei der Ratsherr nur seine Stimme abgibt, wenn die anderen sechs Mitglieder nicht zu einer Entscheidung kommen können.

Eine besondere Stellung hat hierbei der Große Volksrat zu Aachen: Er entscheidet nicht nur für die Region Aachen, seine Entscheidungen können für ganz Westfalen bindend sein, wenn nicht mehr als 50% aller Mitglieder der anderen Volksräte dagegen ihr Veto einlegen. Außerdem ist der Große Volksrat einziger gültiger Gerichtshof des Landes und als solcher stark prägend. Die Mitglieder dieses Rates werden mit einer Zweitstimme von allen Kithain Westfalens gewählt, allerdings für jeweils 4 Jahre, wobei hierbei das gleiche Wahlsystem wie bei den einfachen Volksräten gilt. Der Leiter dieses Rates wird „Vorsitzender Ratsherr“ genannt, und er ist eine Art Staatsoberhaupt in Westfalen.

Der Große Volksrat tritt jeden Samstag zusammen, meist an sehr unterschiedlichen Orten außerhalb des Blickfeldes der Sterblichen. Er folgt immer einer Tagesordnung - meist nimmt diese vier bis fünf Stunden in Anspruch -, ehe er zu der üblichen offenen Versammlung wird, die man von anderen Höfen kennt. Auf Etikette wird geachtet, wenn auch nicht auf die höfischen Sitten und Gebräuche, sondern auf eine strenge Redeordnung, bei der man sich zu Wort melden und aufgerufen werden muß. Hierbei wird Fremden selten das Wort erteilt, und Sidhe werden so gut wie nie sprechen dürfen - irgendwie sind die Kithain Westfalens ein bißchen sehr xenophob.

DIE MITGLIEDER

KARL, VORSITZENDER RATSHERR

Vom Äußeren her zu urteilen ist Karl ein hagerer Mann knapp über dreißig, der allerdings gut fünf bis sieben Jah-



re älter aussieht. Er kleidet sich unauffällig elegant, wie man es manchmal bei Anwälten und Börsenmaklern findet, und hätte keinerlei Probleme, in einer Menge unterzutauchen - so unauffällig ist er an sich. Seine Stimme ist dafür sehr angenehm und einprägsam, und er redet mit der Selbstsicherheit eines Mannes, dem man normalerweise gehorcht.

Seine Feengestalt zeigt ihn als einen Nöcker-Grummeling, der schon stark von der Banalität eingeholt worden zu sein scheint. Sein Kleidungsstil ist - auch hier - erlesen zurückhaltend, wenn er auch im Richteramt eine reich verzierte Robe chimärischer Machart bevorzugt, die ihn deutlich von anderen abhebt. Ansonsten ist er aber eine von niemandem angezweifelte Autorität, die keinerlei Probleme hat, sich mit einigen wenigen Gesten durchzusetzen und deren Worte im Regelfall bedingungslos befolgt werden.

Was nur wenige wissen: Karl ist in Magie sehr bewandert. Er kann Leute beeinflussen, ohne daß die etwas davon bemerken, und hat sich eine Menge seines Einflusses mit Zaubern aufgebaut. Manche, die argwöhnen, man hätte bei der Revolution die Ritter mit Magie auf die Seite der Nöcker gebracht, munkeln über Karls Begabungen, aber bislang hat ihm noch niemand in dieser Hinsicht etwas nachweisen können. Wahrscheinlich hat es auch noch niemand gewagt, ihm entgegenzutreten, und kaum einer bezweifelt, daß in drei Jahren, wenn der Große Volksrat neu gewählt wird, er wieder der Vorsitzende Ratsherr wird.

Karls erklärtes Ziel ist die Umwandlung aller Feenhöfe zu Volksräten; in dieser Hinsicht ist er sowohl konsequent als auch radikal. Er sieht Gewalt keineswegs als verwerflich an, wenn es darum geht, die Macht des Adels zu brechen, und spricht offen von der „Macht des Volkes“, die durchgesetzt werden müßte. Bis jetzt konnte er noch keine große Anhängerschaft um sich scharen, obgleich seine Reden schon in anderen Ländern verbreitet wurden. Und vielleicht haben sie ja demnächst einen Effekt...

Hof: Lichte Feen

Vermächtnisse: Regent/Tier

Schein: Grummeling

Kith: Nöcker

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 2, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 5, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 2, Intelligenz 3, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausdruck 3, Ausflüchte 5, Ausweichen 3, Einschüchtern 4, Empathie 4, Erkennen 3,

Fertigkeiten: Etikette 4, Fahren 2, Führungsqualitäten 5,

Handwerk 5, Heimlichkeit 2, Sicherheit 3

Kenntnisse: Computer 4, Enigmas 2, Gesetzeskenntnis 2, Linguistik 2, Politik 4, Wissenschaft 2

Künste: Schikanen 5, Souverän 5

Reiche: Feen 3, Schauspieler 5

Glamour: 7

Willenskraft: 8

Banalität: 7

JOCHEN, KANZLER DES FREISTAATES WESTFALEN

Wenn man für irgendeine Filmrolle einen wirklich unauffälligen, fast immer im Hintergrund stehenden, vollkommen unscheinbaren Schauspieler sucht, kann man getrost zu Jochen kommen, der im Moment Westfalens Kanzler ist. Er ist anscheinend ein fast durchsichtiger Mann in seinen frühen 30ern, kleidet sich vornehm zurückhaltend und hat weder eine außergewöhnliche Statur noch irgendwelche besonderen Kennzeichen.

Daran ändert sich auch in seiner Feengestalt als Heinzelmännchen-Grummeling nur wenig. Sein dunkelblondes Haupthaar liegt immer noch angemessen flach und verhält sich gar nicht, wie man es bei seinem Kith erwarten sollte, und auch sein Kleidungsstil ist kaum anders. Hielte er sich nicht ständig in der Nähe Karls auf, man würde ihn bestimmt vollkommen ignorieren, und das, obgleich er mit dem Amt des Kanzlers einen der wichtigsten Posten im Land innehat.

Es ist Jochens Aufgabe, die Finanzen Westfalens zu verwalten und den wenigen Glamour des Landes gerecht unter seinen Bewohnern aufzuteilen. Niemand würde bestreiten, daß er der beste für diese Aufgabe ist, aber im allgemeinen wird hinter seinem Rücken (und dem des Vorsitzenden Ratsherrn) gemunkelt, er stünde den Menschen näher als den Feen und wolle im Endeffekt alle in die Banalität treiben. Obgleich das übertrieben ist, kann niemand verleugnen, daß sich Jochen fast schon zu „sterblich“ für eine Fee verhält und der Banalität eigenartig gelassen gegenübersteht. Seine Nähe und Gesellschaft macht andere Kithain unsicher, ob er auf der richtigen Seite steht, und möglicherweise ist Karls Vertrauen in ihn der Stolperstein, der den Vorsitzenden Ratsherrn stürzen kann...

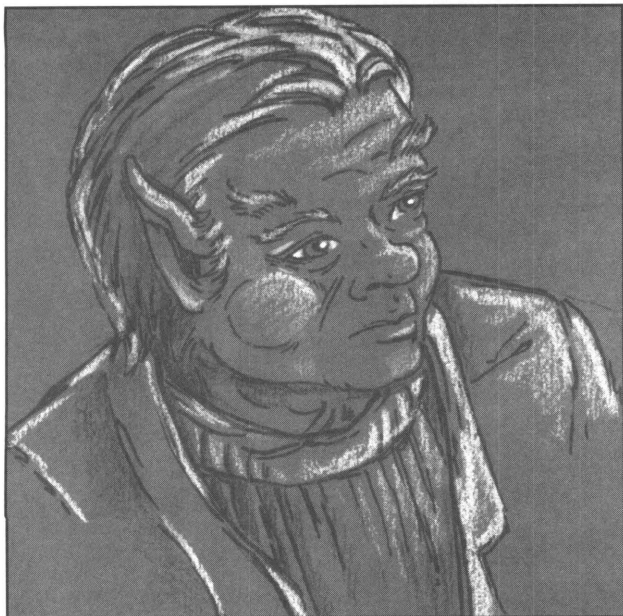
Hof: Lichte Feen

Vermächtnisse: Praktiker/Lebemann

Schein: Grummeling

Kith: Heinzelmännchen

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 1



Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 4, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 4, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausdruck 2, Ausflüchte 5, Empathie 2, Erkennen 2

Fertigkeiten: Etikette 5, Fahren 2, Führungsqualitäten 2, Heimlichkeit 1, Sicherheit 2

Kenntnisse: Computer 3, Gesetzeskenntnis 5, Linguistik 1, Nachforschung 3, Politik 5

Künste: Wahrsagen 3

Reiche: Feen 3, Szene 2

Glamour: 5

Willenskraft: 6

Banalität: 8

DIE FINSTERE ROSE ZU LEIPZIG

Die Zeit des „real existierenden Sozialismus“ war eine harte Zeit für die Kithain in der DDR. Nicht nur, daß sie sich wie alle Feen immer vor den Sterblichen und ihrer Banalität in Acht nehmen mußten, sie mußten auch noch darauf achten, nicht von der Stasi bei ihren heimlichen Treffen beobachtet zu werden. In Sachsen war das nicht anders als sonstwo in der DDR, und so hätte sich hier alles so entwickeln können wie sonstwo. Daß es völlig anders kam, liegt am Hochmut und an der Ignoranz der lichten Feengemeinschaften.

Wie überall in der DDR waren Lichte und Finstere Feen in derselben Lage: beide mußten befürchten, bei Entdeckung verfolgt zu werden und lebten daher beide im Untergrund. Auch hier boten die Finsteren den Lichten ihre Hilfe an, doch hier stießen sie auf eisige Ablehnung. Die Herrscher der lichten Höfe hielten es für besser, auf eigenen Füßen zu stehen. „Lieber entdeckt als entehrt“ war ein damals häufig zu hörendes Motto, und die Finsteren, solche Ablehnung gewöhnt, zuckten mit den Schultern und verschwanden wieder, anscheinend ins Nichts.

Daß es kein Nichts war, wurde den Lichten erst 1989 bewußt, als die Mauer gefallen war und niemand mehr vor der Stasi Angst haben mußte. Manuela, durch freie Wahl zur Regentin von Thüringen und Sachsen bestimmt, kam zusammen mit einer kleinen Delegation an den Leipziger Hof, um ihn offiziell in Besitz zu nehmen - und wurde von einer großen Delegation feiernder Rotkappen empfangen! Ehe die Situation eskalieren konnte, hatte es Manuelas mitreisender Mystiker zum Glück geschafft, einen Protokollzauber zu werfen und die Rotkappen so notdürftig im Zaum zu halten.

Noch ehe jemand nachfragen konnte, was eigentlich los sei, trat auch schon ein farbenfroh gekleideter Sidhe auf die Gesellschaft zu und stellte sich spöttisch als „Alexander, herzoglichster Herzog von Sachsen aller Zeiten“ vor. Manuela erschrak - bei den Kämpfen um die Herrschaft im Land hatte sie diesen Sidhe schon einmal getroffen, und damals war er Baron von Wurzen gewesen. Anscheinend hatte er es in kürzester Zeit geschafft, sich in Leipzig festzusetzen, die Finsteren der Umgebung unter sich zu sammeln und hier den Herzogshof neu zu gründen, ehe es ein anderer tun konnte.

Empört reiste Manuela wieder ab und setzte alles daran, die restlichen Höfe Sachsens unter die Kontrolle der Lichten zu bringen. Das gelang ohne größere Probleme, denn kurz darauf verschwand Alexander unter ungeklärten Umständen, und ein neuer Spieler erschien auf dem politischen Schachbrett: Es war eine Organisation von finsternen Feen, die sich „Finstere Rose“ nannten und einzig und alleine die Lebensweise der Finsteren dulden wollten. Damit isolierte sich der Hof in Leipzig nach außen: Bis heute ist er der einzige bekannte reine Hof der Finsteren in ganz Deutschland. Doch das stört die in Leipzig lebenden Kithain wenig, im Gegenteil: Man ist stolz darauf, etwas besonderes zu sein und sucht stets nach Möglichkeiten, diese Besonderheit deutlich darzustellen.

Obleich der Leipziger Hof von sich behauptet, anarchistisch und zügellos zu sein, gibt es doch eine Regel, an die sich jeder hält: Sei nicht so wie die Lichten. Dementsprechend lebt man nach den Leitsätzen der Finsteren und hat diese erweitert, indem man die Regeln der Lichten ins

Gegenteil verkehrt hat. Aus diesem Verständnis hat sich das entwickelt, was als „Leipziger Kodex“ allen Kithain beigebracht wird, die zum ersten Mal an den Hof kommen:

EHRE GIBT ES NICHT.

Ehre ist eine Fiktion, die die Lichten in die Welt gesetzt haben, um ihre Herrschaft besser begründen zu können. Wahr ist vielmehr, daß es sich nicht lohnt, sein Leben für irgendwelchen abstrakte Konzepte aufs Spiel zu setzen. Letztlich läuft alles aufs Überleben hinaus, und nur da sollte man sich einsetzen.

LIEBE IST MACHT.

Man kann jemanden um so besser kontrollieren, je stärker dessen Gefühle zu einem sind. Daher hat man die beste Kontrolle über jemanden, der einen liebt. Liebe hält nie ewig, also sollte man sie ausnutzen, solange man kann, und niemals sollte man sich in jemanden verlieben und sich ihm so ausliefern.

HÄSSLICHKEIT IST LEBEN.

Die äußere Form zählt nicht. Je abstoßender sie ist, um so klarer erkennt man, wie jemand wirklich ist. Es kann nur eine endliche Anzahl „schöner“ Formen geben, aber eine endlose Anzahl „häßlicher“. Und da sich Leben durch Vielfalt definiert, ist Häßlichkeit das wahre Zeichen von Leben.

GIB NIEMALS DEIN WORT.

Egal aus welchen Motiven: Man weißt nie, ob man in der Lage sein wird, ein gegebenes Wort zu halten. Ehe man jemanden unabsichtlich betrügt, indem man ihm etwas verspricht, verspricht man ihm lieber nichts und zeigt offen, woran er ist.

Diese Leitsätze bestimmen stark das Leben der Kithain am Leipziger Hof. Während er ein wahrer Magnet für Finsternen aus der gesamten Umgebung geworden ist (und damit den bei weitem größten Hof Sachsens darstellt), hat er nie Interesse an Politik gezeigt und scheint mehr oder minder eine immerwährende Feier darzustellen. Die monatlichen Zusammenkünfte, die meist an der Universität stattfinden, ähneln großen Studentenfesten, mit dem Unterschied, daß hier erstaunlich wenige echte Studenten anwesend sind. Irgendwie scheinen die Feiern gut besucht, aber nie wirklich „in“ zu sein.

DIE FINSTERE ROSE

Der 2. Weltkrieg war wie gesagt eine Katastrophe für alle Kithain Deutschlands. Viele verzweifelten an der Banalität des Dritten Reiches, und andere wurden einfach wahnsinnig. Nur wenige kämpften mit allen Mitteln gegen ihren Untergang und nahmen sich dabei eine Organisation der Menschen zum Vorbild, die ebenfalls gegen das System stand: Nach dem Vorbild der „Weißen Rose“ der Geschwister Scholl entstand die „Silberne Rose“ in Süddeutschland und versuchte, den Glamour des Landes zu bewahren.

Nach der Rückkehr der Sidhe war es aber ausgerechnet die Silberne Rose, die sich am liebsten den alten Herrschern wieder zu Füßen geworfen hätte, einfach weil sie des langen Kämpfens müde war. Das führte jedoch zu enormen inneren Konflikten, und obwohl sich die Silberne Rose nach über einem Jahr voller Querelen doch noch als ganzes auf die Seite der Gemeinen stellte, war der Schaden schon angerichtet und eine große Anzahl finsterner Feen mit klaren Ansichten aus der Silbernen Rose ausgeschieden. Binnen zweier Monate taten sie sich zusammen und gründeten eine Gegenbewegung, die sogenannte „Finstere Rose“.

Leider gelang es der Finsternen Rose bis in die 80er Jahre hinein nicht, irgendwelchen Einfluß zu erlangen, da die Vorherrschaft der Lichten einfach zu gefestigt war. Dann aber kam eine verrückte Rotkappe auf die Idee, es nicht länger in Westdeutschland zu versuchen, sondern auf der anderen Seite der Mauer nach Unterdrückten Ausschau zu halten - und hatte damit den besten Einfall ihres Lebens.

In Sachsen fanden sich überraschend viele finstere Kithain, die von der Arroganz der lichten Gemeinschaften abgestoßen worden waren und nach Organisation strebten. Die Finstere Rose bot diese Organisation und konnte in nur fünf Jahren ihre Mitgliederzahl glatt verzehnfachen. Seither ist sie ein fester Bestandteil der Feenkultur in den östlichen Ländern, und wenn sie auch geographisch auf Leipzig beschränkt zu sein scheint, hat sie doch fast überall Mitglieder, wo Finstere Aktionen gegen die Vorherrschaft der Lichten planen.



DIE MITGLIEDER

SASCHA

Nur Mitgliedern der Finsteren Rose ist bekannt, daß dieser stets im Hintergrund bleibende Sidhe tatsächlich Herzog Alexander von Sachsen ist, der keineswegs verschwunden ist, sondern sich nur von der offiziellen Bühne verabschiedet hat. Hinter seiner menschlichen Gestalt, der eines recht gutaussehenden, spritzigen jungen Mannes von 22 mit einer blonden Löwenmähne, steckt ein aufgeweckter Denker und Lenker, der genau weiß, wie er „seinen“ Hof kontrollieren kann. Mit Gesten der Bevorzugung in jeder Richtung hat er viele Leute um sich geschart, die sich für seine Freunde halten, die er aber im Notfall leicht gegeneinander schicken könnte.

In seiner Feengestalt, der eines Sidhe-Wilders, liebt es Alexander, sich geckenhaft zu kleiden (mitunter erscheint er sogar in der Tracht eines Hofnarren), wenn auch hauptsächlich, um andere Anwesende zu verwirren und von seinen wahren Zielen abzulenken. Er hat nicht vor, den Einfluß des Leipziger Hofes zu vergrößern (auch wenn er das behauptet), sondern will nur seine eigene Position halten und vor anderen behaupten. Dabei geht es ihm weniger um Macht und Einfluß, sondern vielmehr um den Spaß daran, sich darzustellen und an zahllosen kleinen Intrigen zu betätigen, die seiner Meinung nach das Leben erst richtig schön machen.

Daß bei seinen Verrenkungen die Finstere Rose leiden könnte, ist ihm bewußt, aber es ist ihm an sich egal, solange er nur seinen Spaß dabei hatte. Da es im Moment kein Gegengewicht zu ihm gibt (und er nebenbei im Organisieren von Partys wirklich gut ist), hat noch niemand

bemerkt, wie seine Geisteshaltung wirklich ist. Unglücklicherweise gibt es schon einige, denen es um echte Macht geht, und wenn Alexander jemals von diesen durchschaut werden sollte, dann steht es schlecht um ihn - und um die Finstere Rose...

Hof: Finstere Feen

Vermächtnisse: Pfau/Höfling

Haus: Fiona

Schein: Wilder

Kith: Sidhe

Körperlich: Körperkraft 2, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 2

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 5

Talente: Ausflüchte 2, Ausweichen 2, Empathie 4, Erkennen 2, Sportlichkeit 2, Szenenkenntnis 1,

Fertigkeiten: Etikette 3, Führungsqualitäten 2, Fahren 2, Nahkampf 1

Kenntnisse: Computer 2, Linguistik 3, Mythenkunde 1, Politik 4

Künste: Straßenzauberei 3, Taschenspiellerei 2,

Reiche: Feen 3, Requisiten 3, Szene 2

Glamour: 6

Willenskraft: 5

Banalität: 3

ACHIM, ERSTER KRIEGSFÜRST

Formell leitet Achim die Finstere Rose zu Leipzig, und schon der erste Blick auf ihn macht klar, daß dieser Mann nicht sonderlich viel Humor versteht: Er ist ein regelrechter Riese von imposanten 209 Zentimetern Körpergröße mit kurzen schwarzen Haarstoppeln, einem Dreitagebart und Muskeln wie Stahl. Daß er seinen dreißigsten Geburtstag schon vor fünf Jahren hinter sich gelassen hat, sieht man ihm kaum an. Er scheint eine unbändige Energie in sich zu haben, die jeder zu fürchten hat, wenn sie aus ihm herausbricht.

Daß er trotzdem beliebt ist, liegt an der Offenheit, die der Troll - Grummeling jedem gegenüber zeigt. Achim hat trotz seines finsternen Erbes noch nie jemanden betrogen und hat auch nicht vor, das jemals zu tun. Zudem kann er sich gut ausdrücken und spricht sehr einfach und klar. Obgleich (oder vielleicht sogar weil) er ein einfaches Gemüt hat, wird er von den Kithain, die ähnlich denken, fast schon bewundert. Zwar finden manche seine langsame Auffassungsgabe befremdlich, aber wenn es drauf ankommt, hat Achim bislang immer richtig gehandelt.

Den Rang des Ersten Kriegsfürsten hat Achim hauptsächlich inne, weil Alexander einen „eindrucksvollen“ Typen auf einem solchen Posten haben wollte. Zudem hat er nicht die Befürchtung, daß der Troll ihn stürzen könnte, da er nicht die geistigen Qualitäten für ein echtes Führungsamt mitbringt. Andererseits ist Achim auch für sein überschäumendes Temperament bekannt, wenn etwas nicht nach seinem Kopf läuft, und so ist er - im Falle eines Machtwechsels - wohl die erste Wahl für das neue Oberhaupt.

Hof: Finstere Feen

Vermächtnisse: Tier/Paladin

Schein: Grummeling

Kith: Troll

Körperlich: Körperkraft 6, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 4

Gesellschaftlich: Charisma 4, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 1, Geistesschärfe 2

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 2, Einschüchtern 4, Erkennen 1, Handgemeine 4, Sportlichkeit 4

Fertigkeiten: Etikette 4, Fahren 2, Führungsqualitäten 1, Nahkampf 4, Schußwaffen 2, Sicherheit 2

Kenntnisse: Gesetzeskenntnis 3, Medizin 1, Politik 1



Künste: Urmagie 3

Reiche: Feen 2, Natur 3

Glamour: 4

Willenskraft: 9

Banalität: 7





KAPITEL FÜNF: SCHATTEN DES ZERFALLS

*One fine day
The chaos subsides
Bleeds into awareness
And a lifetime of surprise*

- Marillion, *Living With The Big Lie*

Schatten des Zerfalls ist ein Abenteuer, das am und um den Hof in Mannheim angesiedelt ist. Es soll die Charaktere in Kontakt mit den wesentlichen Personen und Orten der Region bringen und eignet sich daher gut, um Neulinge in Deutschland in die Besonderheiten des Landes einzuführen.

VORBERECKERUNG: DER SCHATTENHOF IN DEUTSCHLAND

Wie in Konkordia, so ist auch in Deutschland der Schattenhof eine Organisation, die fast nur im Geheimen zusammentritt. Er besteht aus denjenigen, denen die reguläre Linie der Finsternen noch zu zurückhaltend ist und die stärkeren Einfluß nehmen wollen. Da aber im Gegensatz zu Konkordia in Deutschland so gut wie keine finsternen Höfe existieren, hat sich die Rolle des Schattenhofes in der Art geändert, daß er danach trachtet, ein echtes Gegengewicht zu den lichten Höfen darzustellen - doch auf eine dunklere Art, als man sich das vorstellen sollte.

In den Augen der Mitglieder des deutschen Schattenhofes sind die Sterblichen der Grund dafür, daß die Welt der Feen allmählich stirbt und die Banalität immer stärkeren Einfluß gewinnt. Gäbe es sie nicht, könnte man hier leicht ein zweites Arkadien errichten. Die logische Konsequenz dieser Theorie: Die Sterblichen müssen weg. Sie haben ihr Recht, auf der Erde zu verweilen, verspielt, und daher ist es jetzt die Aufgabe eines jeden Kithain, gegen sie zu kämpfen und sie letztlich auszulöschen.

Der Schattenhof ist natürlich intelligent genug, um zu erkennen, daß ein offener Kampf nicht in Frage kommt, aber er kennt auch die unzähligen Möglichkeiten, die den Kithain zur Verfügung stehen. Daher ist sämtliches Schaffen und Trachten des Hofes darauf ausgelegt, die Sterblichen in die Selbstvernichtung zu treiben. Sinnlose Kriege, terroristische Attentate auf Flugzeuge und Regierungen, die Entwicklung von Massenvernichtungswaffen - all das sind Gebiete, bei denen der Schattenhof seine Finger im Spiel hat und die verantwortlichen Personen nach Kräften dazu inspiriert, mehr für das Endziel zu tun.

Natürlich wird dieses Verhalten von den traditionellen Höfen und Kunterbunten mißbilligt. Vielerorts kämpft man offen gegen den Schattenhof, wo immer er sich zeigt und versucht, ihn entweder durch Integration oder durch Gewalt auseinanderzutreiben. Nur selten gelingt das, aber oft kann man geplante Aktionen des Gegners verhindern. Aus diesem Grund ist es dem Schattenhof auch wichtig geworden, vor Schlägen gegen die Sterblichen im Vorfeld erst andere Kithain aus einem Gebiet zu vertreiben, sei es mit Gewalt, sei es mit subtileren Mitteln. Kithain töten nicht gerne andere Kithain, und wenn es einen anderen Weg gibt, wird ihn auch der Schattenhof einschlagen. Wird es allerdings notwendig, dann kennen die dunkelsten aller Kithain keine Skrupel, auch mit Mord zu arbeiten.

Thema

In „Schatten des Zerfalls“ geht es um den Schmerz der Einsamkeit, die Schrecken, die sie mit sich bringt, aber auch um die Macht von Träumen und Hoffnungen. Es soll der Eindruck entstehen, die Schatten, die das Leben mit sich bringt, seien nahezu unüberwindbar und ließen sich nur durch Phantasie und Freundschaft vertreiben.

Stimmung

Die Stimmung soll finster und unheimlich sein, mit einigen wenigen komischen Elementen zur Auflockerung, und im Ergebnis soll eine erleichternde Befreiung verspürt werden, wenn die Bedrohungen endlich überwunden sind.

Handlungsübersicht

Während sich die Charaktere zum ersten Mal am Mannheimer Hof zusammenfinden, wird die dortige Gesellschaft Ziel einer Attacke dunkler Schimären, die anscheinend schrecklichen Alpträumen entspringen. Der Baron schickt daraufhin alle ansässigen Kithain aus, um nach der Quelle der Schimären zu suchen. Die Charaktere finden zwar zunächst keine Spuren in dieser Hinsicht, treffen dafür aber auf einige Sluagh, die anscheinend nicht zum Hof gehören und etwas zu verheimlichen haben.

Nach ein wenig „Überredungskunst“ seitens der Charaktere geben die Sluaghs einen Hinweis auf ein „Orakel“ am Rheinufer. Das Orakel leitet sie weiter zu einer leerstehenden Lagerhalle, in der sie auf zwei zwielichtige Gestalten treffen, die anscheinend etwas mit der ganzen Sache zu tun haben. Nachdem sie überwunden wurden, ver-

raten die zwei, daß ihr Anführer ein Abgesandter des Schattenhofes mit dem Decknamen „Nachtschatten“ ist. Er hat ein Kind entführt und hält es in Isolation in der Mannheimer Innenstadt fest, um ihm seine Alpträume zu entreißen und sie gegen den Hof zu verwenden.

Ein erster Versuch der Charaktere, zum Aufenthaltsort Nachtschattens zu gelangen, scheitert an den Nocnitsa, die ihn bewachen. Ein offener Kampf kommt nicht in Frage (er wäre in der Öffentlichkeit zu auffällig), und auf offiziellem Wege scheint nichts zu klappen. Da entdecken die Charaktere eine Schimäre, die von den anderen abweicht: einen großen, violetten Drachen, der sich als unsichtbarer Freund des entführten Kindes erweist. Zwar ist er bei weitem zu ängstlich, um den Kampf gegen Nachtschatten zu wagen, aber er hilft gerne mit, den Charakteren einen Weg durch die Nocnitsa zu bahnen.

Im Haus angekommen zeigt sich, daß Nachtschatten unglaublich mächtig geworden ist, indem er von den dunklen Träumen seiner Geisel zehrt. Er beherrscht die Situation mit seiner Magie. Die einzige Chance, die die Charaktere gegen ihn haben, besteht darin, das gefangene Kind aus seinen Träumen herauszureißen und so Nachtschattens Bindung zu ihm zu brechen. Nur so kann es ihnen gelingen, den Plan des Schattenhofes zu zerschlagen und den Mannheimer Hof zu retten.

SZENE EINS: Im Rampenlicht

Es ist ein warmer Spätsommerabend in Mannheim, wahrscheinlich einer der letzten schönen Abende des Jahres, und wie immer finden sich im Ehrenhof des Schlosses die Wechselbälger des Umlandes zum Hof des Barons zusammen. Ungefähr vierzig Kithain kommen, man unterhält sich, lacht, flirtet und hat wie immer eine Menge Spaß, die Satyrn spielen ausgelassene Musik, und allein die Tatsache, daß die Vorlesungen an der Universität noch nicht angefangen haben, scheint für zufällig hinsehende Sterbliche der Grund für die fröhliche Stimmung zu sein. An einem Flaggenmast hoch auf dem Schloß flattert das (schimärische) Banner des Hauses Fiona wild im Wind und verkündet allen, die es sehen können, daß Benedikt am Hof ist.

Mitten in dieses fröhliche Chaos hinein kommen die Charaktere der Spieler, die sich am besten entweder noch nicht besonders gut dort auskennen oder sogar zum ersten Mal in ihrem Leben in Mannheim sind. Sobald jemandem auffällt, daß ein paar Neuankömmlinge da sind (was bei der guten Stimmung einige Zeit brauchen kann), wird

sich die Nachricht rasch verbreiten, und wenige Minuten danach tritt eine gutaussehende, sehr prunkvoll gekleidete Eshu auf die Charaktere zu und macht, wenn auch sehr zurückhaltend, auf sich aufmerksam.

Die Fee stellt sich als Ayse vor (näheres in Kapitel Vier bei der Beschreibung des Mannheimer Hofes) und erkundigt sich nach den Namen der Neuankömmlinge. Sie wird aufmerksam zuhören und jedem ein oder zwei Höflichkeitsfragen über seine oder ihre Herkunft stellen, dann aber recht kurz angebunden werden (sie hat an diesem Abend noch andere Pflichten außer dem Empfang neuer Kithain). Sie verspricht aber, Baron Benedikt bei der nächsten Gelegenheit von der Ankunft der Charaktere zu erzählen und sie ihm vorzustellen. Dann verabschiedet sie sich auch schon wieder in den Trubel hinein und ist bald aus den Augen der Charaktere verschwunden.

In der folgenden Stunde sollten die Spieler alle Zeit haben, die sie brauchen, um die illustrierten Mitglieder des Mannheimer Hofes kennenzulernen. Sie können Gerüchte hören oder die Kithain selbst treffen, sie können sie in Aktion erleben oder sich einfach im Strudel der anderen treiben lassen, während sie so die Sitten am Hof kennenlernen. Baron Benedikt treffen sie dabei zwar nicht, aber jeder andere der in Kapitel Vier beschriebenen Mitglieder des Hofes kann ihnen über den Weg laufen. Alternativ können auch einige lustige Dinge geschehen, die die unbeschwerte Stimmung vermitteln, zum Beispiel:

- Ein Troll mit einer steinernen Miene, offensichtlich ein Ritter des Hofes, wird Opfer eines Pookascherzes und bekommt eine schimärische Krabbe unter die Rüstung gesteckt. Er tobt daraufhin wie vom wilden Affen gebissen über den Hof, bis er es endlich geschafft hat, Rüstung und Krabbe loszuwerden, dann geht er auf den Pooka los, der ihn geärgert hat, und jagt ihn quer durch das Schloßgelände.

- Einige Satyrn veranstalten eine „Champagnerparty“ und spritzen jeden in Sichtweite mit einer Magnumflasche Sekt naß. Nicht alle Gäste mögen diese Behandlung und werden ziemlich wütend, doch ehe die Situation eskalieren kann, greift sich eine Rotkappe die Flasche und verschlingt sie. Damit ist die Party abrupt beendet.

- Mehrere Kindlinge aller möglichen Kith spielen Fangen und jagen sich durch die Menge, wobei einiges durcheinandergerät. Ein Heinzelmännchen-Grummeling fängt an, sich über „die Jugend von heute“ zu beschwe-



ren, bis er herausfinden muß, daß die Kindlinge einen Beschützer haben: einen der größten und angesehensten Trollritter des Hofes. Das Gesicht des Heinzelmännchens sorgt daraufhin für eine größere Erheiterung unter den anderen Kithain.

Irgendwann jedenfalls taucht Ayse wieder bei den Charakteren auf und ist diesmal ein wenig gesprächiger. Sie erklärt, sie sei hier die Erste Hofdame und habe als solche eine ganze Menge an Verpflichtungen, könne sich jetzt aber endlich um die Neuankömmlinge kümmern. Sie ist jetzt auch offen für Fragen, wenn auch kein negatives Wort über irgendein Mitglied des Hofes über ihre Lippen kommen wird. Für alle politischen Fragen verweist sie die Charaktere an Baron Benedikt, der ihnen sofort zur Verfügung stehen wird.

Schließlich kommt auch der Baron zusammen mit zwei immens großen Trollen herbei und verbeugt sich galant vor den Charakteren. Nachdem die erste Überraschung über das Alter Benedikts bei den Charakteren vergangen ist, stellt er sich vor. „Ich höre, wir haben heute Abend Gäste“, beginnt er. „Es freut mich sehr, Euch in meiner Stadt willkommen heißen zu dürfen. Mit wem habe ich denn die Ehre?“ Weiter kommt er allerdings nicht, denn just in diesem Moment...

SZENE ZWEI: SCHATTEN AN DER WAND

...werden im hinteren Bereich des Ehrenhofs Schreie laut, und die Kithain beginnen in Panik auseinanderzustürmen! Benedikt blickt verblüfft in Richtung des Trubels, um dann im nächsten Moment von seinen beiden Wachen in die Mitte genommen und weggezerrt zu werden. Ayse schaut ebenfalls verblüfft, dann reißt sie die Augen entsetzt auf. „Nocnitsa“, ruft sie, „Alptrauumschirmären, da!“ und deutet mit dem Finger in eine Richtung.

Jetzt bemerken auch die Charaktere, was los ist: Eine Unzahl dunkler, gespenstischer Schatten ist von hinten her an den Hof herangeschwebt und gerade dabei, einige der abseits stehenden Feen mit tentakelartigen Gliedern zu attackieren. Vier Trolle von der Hofwache sind bereits auf dem Weg, aber sonst scheint sich niemand ein Herz gefaßt zu haben: Alle anderen Kithain fliehen entsetzt vor den Schemen. Es sieht nicht gut aus, denn es stehen insgesamt zehn Nocnitsa gegen nur vier Feen - keine leichte Aufgabe.

Wenn die Charaktere eingreifen wollen, bemerken sie rasch, daß in ihnen eine Art Uragst zu stecken scheint, die sie jetzt erfaßt. Es ist das unbestimmte Gefühl, daß sie allesamt sterben werden, wenn sie jetzt einen Kampf wagen. Will es ein Charakter trotzdem wagen, dann muß er einen Punkt Willenskraft ausgeben oder auf Willenskraft (Schwierigkeit 8) würfeln - hat er nicht mindestens einen Erfolg, so verliert er einen Punkt Willenskraft und wagt es trotzdem nicht, sich in den Kampf einzumischen.

NOCNITSA, KRAKENARTIG

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 5

Gesellschaftlich: Charisma 0, Manipulation 0, Erscheinungsbild 0

Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3

Talente: Aufmerksamkeit 4, Nahkampf 3, Sportlichkeit 3

Willenskraft: 3

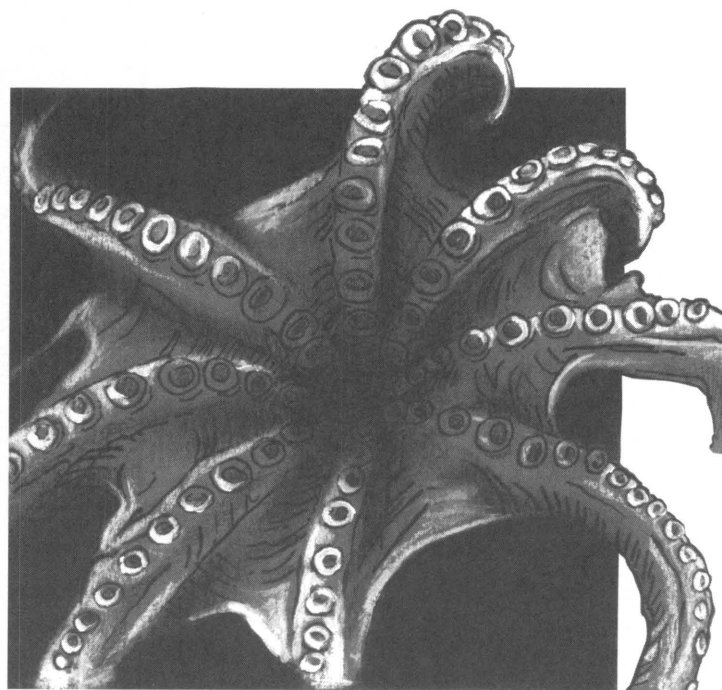
Glamour: 8


Gesundheitsstufen: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5

Angriff: Tentakelhieb/4 Würfel (2x pro Runde), Umschlingen

Kräfte:

- **Umschlingen:** Gelingt einer Nocnitsa ein Angriff mit mehr als 2 übriggebliebenen Erfolgen, so schlägt sie nicht mit den Tentakeln zu, sondern hat es geschafft, den Charakter zu umschlingen. In dieser Runde fügt sie ihm keinen Schaden zu, dafür erdrückt sie ihn langsam und sorgt so für eine Schadensstufe pro Runde, die nicht verhindert





werden kann. Der Charakter kann allerdings jede Runde versuchen, sich aus dem Griff zu befreien, wobei er Körperkraft + Sportlichkeit (Schwierigkeit 8) würfelt und dabei mehr Erfolge erzielen muß als die Nocrnitsa mit Körperkraft + Sportlichkeit (Schwierigkeit 6).

Sollten die Charaktere im Kampf größere Probleme bekommen, dann kommen ihnen nach und nach andere Feen zu Hilfe. In dieser Situation soll noch niemand ernsthaft verletzt werden (für den Fall, daß das doch passiert, erweist sich z. B. Pdraig als fähiger Heiler), die Charaktere sollen lediglich merken, daß sie es hier mit einem sehr mächtigen Feind zu tun haben, der ihnen ohne weiteres überlegen sein könnte.

Nachdem die Kämpfe vorbei sind, taucht Baron Benedikt wieder auf, sichtlich wütend darüber, daß ihn seine Wachen „in Sicherheit“ gebracht haben, und wendet sich an die Anwesenden: „Irgendeine Ahnung, was das eben zu bedeuten hatte?“ fragt er. „Hat irgend jemand in letzter Zeit hier in der Umgebung solche Schimären bemerkt und es noch nicht bekanntgegeben?“ Niemand meldet sich daraufhin (es sei denn, ein Pooka unter den Charakteren kann sich nicht zurückhalten), und Benedikt will schon weitersprechen, als ihn plötzlich eine sanfte, sehr leise weibliche Stimme unterbricht: „Eine große Dunkelheit steht dem Hof bevor!“ ertönt es, und als alle hinschauen, steht wie aus dem Erdboden gewachsen Kathrin, die Hofmystikerin, hinter dem Baron.

Die Sluagh tritt vor und sieht sich aufmerksam unter den Anwesenden um: „Was ihr eben gesehen habt, Kithain,“, spricht sie, „waren Schimären, die einem entsetzlichen Alptraum entstammen. Irgend jemand hier in der Umgebung leidet über alle Maßen, und sein Geist produziert diese Nocrnitsa. Es muß ein sehr starker Träumer sein, der diese Wesen erschaffen kann, denn sie sind stärker als fast alle, die ich bisher sah.“ Sie sieht sich erneut um. „Die Lage ist anscheinend sehr ernst“, schließt sie, „denn wo immer diese Schimären aus herkommen: es können noch mehr von dort kommen!“

Baron Benedikt kratzt sich nachdenklich am Hinterkopf. „Wenn dieser Träumer, von dem du sprichst, hier in der Nähe ist“, meint er, „dann sollte er doch zu finden sein. Bei den Schimären sollte es kein Problem sein, einen Ausgangspunkt festzustellen - dort, wo die meisten sind, ist auch ihr Erzeuger.“ Er überlegt, dann wendet er sich an die noch anwesenden Feen: „Ich brauche dringend Freiwillige für eine wichtige Aufgabe“, gibt er bekannt. „Irgendwo hier in Mannheim, wahrscheinlich in der Innenstadt, muß sich eine größere Ansammlung von Schimären befinden, ähnlich denen, die uns eben attackiert haben. Ich suche Leute, die ausschwärmen und die Stadt nach ihnen absuchen. Irgendwelche Freiwillige?“

Nur zögernd melden sich fünf Anwesende - es sei denn, die Charaktere zeigen auch Interesse. (Das sollten sie übrigens - es macht sie am Hof bekannter und wäre ein guter Start für ihr Leben in Mannheim.) Sobald der Baron alle Meldungen notiert hat, wendet er sich noch einmal an die Sucher: „Wohlgemerkt: Riskiert nichts“, meint er, „ihr habt alle gesehen, was diese Biester anrichten können. Wenn Euch etwas verdächtig vorkommt - meldet Euch sofort!“ Damit entläßt er die Feen und zieht sich zurück.

Nun werden sich die Charaktere wahrscheinlich auf die Suche nach den Schimären machen. Sollten sie Sorgen haben, sich in Mannheim nicht auszukennen - das ist kein Problem. Mannheim ist eine sogenannte „Quadratstadt“ und als solche wirklich sehr einfach aufgebaut: Die Innenstadt hat nur rechtwinklige Kurven. Das Gitternetz ist nur unwesentlich schwerer zu verstehen als ein Blatt Karopapier: Vom Schloß aus zieht sich eine große Hauptstraße, die Breite Straße, quer durch die Innenstadt. Auf der linken Straßenseite beginnt alles mit dem Quadrat A1, weiter oben liegt B1, dann C1, D 1 und so weiter, bis man zu K1 kommt. Dann beginnt die Zählung wieder am Schloß, allerdings diesmal auf der rechten Seite mit L1, M1, N1 usw. Folgt man einem der Quadrate nicht entlang der Hauptstraße, sondern quer dazu, so gelangt man in die höheren Zahlen wie A2, A3, A4 und so weiter.

Somit dürfte es den Charaktere wohl nicht schwerfallen, sich in Mannheim zurechtzufinden, wenn auch die Entfernungen etwas schlauchend sein dürften: Von A1 bis K1 benötigt man in recht flottem Gehtempo gut 10 Minuten, und wenn man die höheren Quadrate abklappert, ist man schon eine halbe Stunde für einen kompletten „Buchstaben“ unterwegs. Daher tun die Charaktere gut daran, sich mit den anderen Suchenden abzusprechen und aufzuteilen. Baron Benedikt wird es zwar nicht erlauben, daß weniger als 3 Kithain eine Gruppe bilden, aber da die Spieler wahrscheinlich ohnehin zusammenbleiben werden wollen, stellt das kein größeres Problem dar. Nebenbei müssen die Charaktere nicht laufen: Das Straßennetz in der Innenstadt ist gut genug, um den Fußweg zu so ziemlich jedem Ort innerhalb der Innenstadt auf 5-10 Minuten zu verkürzen.

Nachdem sich die Charaktere auf den Weg gemacht haben, bemerken sie zunächst, daß ihr Auftrag schwerer wird, als zunächst angenommen: Mannheim ist nicht nur groß, sondern auch recht banal (durchschnittlich 7), und außerhalb des Feenhofes gibt es kaum Anzeichen für Glamour. Eine Probe auf Wahrnehmung + Erkennen (Schwierigkeit 7) läßt einen eine stärkere Konzentration ausschließlich in den höheren Quadraten erkennen: bei einem Erfolg nur sehr vage, ab 3 Erfolgen wird klar, daß

das Mannheimer Wahrzeichen, der Wasserturm, die Quelle darstellt. Er stellt sich allerdings als Fehlschlag heraus: Außer einigen mißmutigen Dryaden im Rosengarten gibt es hier keine Spuren von Glamour.

Sobald die Charaktere anfangen, ihre Lage anzuzweifeln, ist die Gelegenheit für einen Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 6) gekommen. Wenn irgendein Charakter mindestens einen Erfolg übrig hat (und das wird ja hoffentlich der Fall sein), dann fallen ihm, gerade als die Gruppe durch eine Seitenstraße geht, zwei männliche Sluagh auf, die sich merkwürdig verhalten: Zum einen haben die Charaktere sie noch nicht am Hof gesehen, zum anderen drücken sie sich an den Mauern entlang, als hätten sie etwas zu verbergen. Sobald die Charaktere auf sie zugehen, fangen sie zudem noch an, wegzulaufen - alles in allem nicht sehr vertrauenswürdig.

Egal, wie rasch die Charaktere reagieren: Noch ehe sie die Sluagh erreichen können, hat der erste bereits einen Gully gefunden und sich hineingewunden. Um den anderen zu erwischen, ist eine Probe auf Geschick + Sportlichkeit (Schwierigkeit 7) notwendig; bei 2 oder mehr Erfolgen ist er gefaßt. Gelingt nur ein oder gar kein Erfolg, dann können die Charaktere den Sluagh nur noch am Arm erwischen, ihn aber mit einer vergleichenden Körperkraftprobe (6, der Sluagh hat Körperkraft 2) festhalten. Glücklicherweise können Sluagh nur sehr schwer um Hilfe rufen...

Der gefangene Kithain wird sich winden wie ein Aal und ständig beteuern, daß er unschuldig ist, aber von selbst nicht viel vernünftige Informationen preisgeben. Auf Fragen kann er jedoch ganz gut Antwort geben, vor allem, wenn man droht, ihn Baron Benedikt auszuliefern. Folgende Fragen erweisen sich als sinnvoll:

- „Was willst du in Mannheim?“

„Ich sehe nur zu. Ich höre nur zu. Und ich lerne.“

- „Was weißt du über die Schimären/Nocnitsa?“

„Nicht sehr viel. Sie sind Geschöpfe des Alptraums - in diesem Falle des Alptraums eines Menschen in Panik. Er leidet Todesängste - das bringt die Alpträume in ihm zum Vorschein!“

- „Wer ist für diese Schimären verantwortlich?“

„Gerüchte besagen, der Schattenhof wollte sich in Mannheim festsetzen und deswegen den Hof vertreiben. Es wäre vernünftig anzunehmen, daß er die Nocnitsa sandte, um dem Hof zu schaden.“

- „Was ist denn der Schattenhof?“

„Er ist Finsternis ohne Ruhe. Er ist Licht ohne Reinheit. Er ist das Gegenteil von Lichten und Finsternen Feen. Für manche ist er ein Traum, ein Alptraum für andere!“ (Genauerer können die Charaktere am Feenhof erfahren.)

- „Woher weißt du das alles?“

„Ich bin ein Sluagh, ein Wanderer zwischen Licht und Finsternis. Die Schatten stehen mir nahe, obgleich ich ihnen nicht angehöre. Zudem sind meine Augen und Ohren wacher als die anderer.“

- „Wo finden wir diesen Schattenhof oder die Quelle der Schimären?“

„Das weiß ich leider nicht. Aber ich kann euch sagen, wer es wissen könnte... wenn ihr mich gehen laßt!“

- „Wer kann uns zu diesen Schimären führen?“

(Diese Frage beantwortet der Sluagh nur, wenn er vorher wieder freigelassen wird.)

„Fragt doch das Silberne Orakel. Geht an den Ort, wo das Antlitz der Nacht doppelt zu sehen ist und sich der Vater mit seinem Stiefsohn vereinigt. Sprecht das Abbild an, und es wird Euch das Orakel sein.“

- „Was soll dieser Quatsch bedeuten?“

„Es bedeutet, daß ein Sluagh unter Zwang niemals eine klare Aussage von sich gibt.“ Und damit verschwindet er vor den Augen der Charaktere in einem kurzen Lichtblitz.

Das Rätsel, das der Sluagh gestellt hat, hat eine relativ simple Lösung: Das „Antlitz der Nacht“ ist, das sollte klar sein, der Mond. (Zufälligerweise ist gerade Vollmond.) „Doppelt zu sehen“ ist es, wenn es sich spiegelt, und das tut es natürlich am besten (und für Feen am logischsten) im Wasser. Glücklicherweise liegt Mannheim an einer ganzen Menge Wasser, nämlich am Rhein, den man auch als den „Vater Rhein“ kennt. Und in Mannheim fließt noch ein weiterer Fluß, der Neckar, in den Rhein - im Rätsel des Sluagh der „Stiefsohn“. Die Charaktere müssen also zur Mündung des Neckars in den Rhein, was kein großes Problem darstellen sollte, wenn jemand ein Auto hat.

Entschließen sich die Charaktere, trotz allem weiter die Mannheimer Innenstadt abzusuchen, dann sind sie ohne weiteres die ganze Nacht unterwegs, ohne eine weitere Spur zu finden. Am Hof kann man auch nichts neues erfahren, aber eventuell Hilfe bei der Lösung des Sluagh-Rätsels bekommen. Jedenfalls kommen die Charaktere nicht weiter, solange sie sich nicht bei Nacht zur Mündung des Neckars in den Rhein begeben.

SZENE ÖREI:

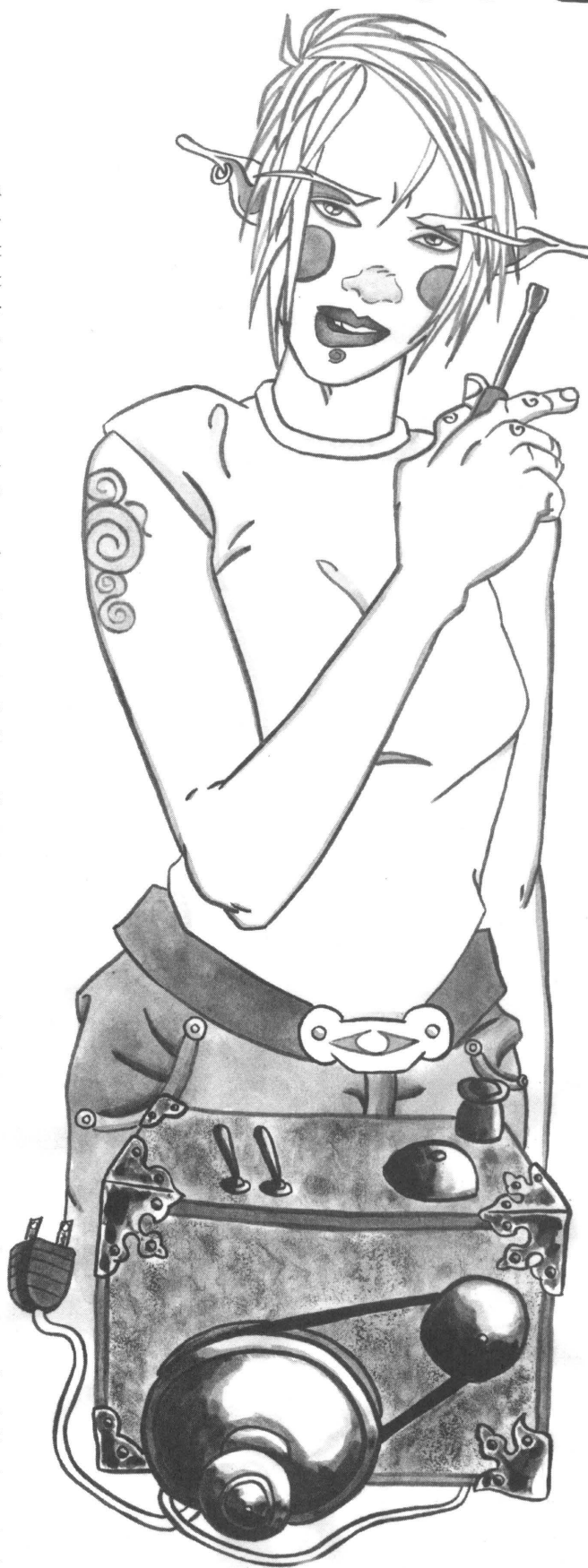
Im MONDSCHEN

Auf dem Weg zur Mündung des Neckars in den Rhein fällt ein Umstand ganz besonders auf: Das gesamte Stadtviertel hier ist ein großes Industriegebiet - an sich nicht gerade ein Ort, an dem man ein Orakel irgendeiner Art erwarten sollte. Tatsächlich ist die Gegend hier von ihrer Ausstrahlung her wesentlich kälter als der Rest Mannheims - die Banalität liegt bei 8, und es fällt den Charakteren schwer, im Traum zu verbleiben. Zudem ist es hier - für die Uhrzeit - überraschend laut: Vom Hafen her dringen stetig Geräusche herüber, und zahlreiche Lastwagen beleben noch die nächtlichen Straßen. Hat der Sluagh die Charaktere belogen?

Tatsächlich ist es schwer, hier einen Ort zu finden, der aus der grauen Masse des Industriegebietes heraussticht. Eine Probe auf Wahrnehmung + Erkennen (Schwierigkeit 8) ist notwendig, um den schwachen Schein von Glamour zu bemerken, der vom Neckarufer her herüberglänzt. Gelingt niemandem die Probe, dann müssen die Charaktere wohl oder übel das ganze Mündungsgebiet absuchen, wofür bis zu 6 Stunden erforderlich sein können. Eine Probe auf Geistesschärfe + Aufmerksamkeit (Schwierigkeit 6) ist hierbei notwendig; teilen Sie die Maximalzeit (6 Stunden) durch die Anzahl der Erfolge des besten Charakters, um die Suchzeit festzulegen. Fragen Sie vorher auf jeden Fall die Spieler, wie lange sie suchen wollen!

Sobald die Charaktere den leichten Hauch von Glamour entdeckt haben, der vom Neckar herweht, und sich dorthin begeben, fällt ihnen auf, daß es mit einem Mal totenstill zu werden scheint. Nur noch das Geräusch des Flusses scheint die Nacht zu erfüllen, von den arbeitenden Menschen ist nichts mehr zu hören. Auch die Umgebung hat sich geändert: Das Flußufer, zu dem sich die Charaktere begeben, ist ein altes Hafengebiet, das anscheinend seit dem 2. Weltkrieg nicht mehr benutzt wird; einige alte, blecherne Lagerhallen rosten noch einsam vor sich hin.

Jetzt bemerken die Charaktere ganz einwandfrei, daß sich im Wasser der Glamour stark zu sammeln scheint. Allerdings scheint es keine Quelle dafür zu geben, der Fluß fließt einfach dunkel und kalt vor sich hin. Doch noch ehe jemand anfangen kann, sich zu wundern, reißt die Wolkendecke am Himmel ein wenig auf und gibt den Blick auf den Vollmond frei, der groß und silbern am Firmament erstrahlt. Und noch viel brillanter als der Mond strahlt sein Abbild im Wasser des Neckar, funkelnd und



leuchtend zieht es alle Kithain fast magisch an und läßt eine Woge unglaublicher Ehrfurcht durch sie gleiten.

Wenn nun ein Kithain mit Weidengeflüster und Feen 3 versucht, mit der Spiegelung des Mondes zu sprechen, oder wenn jemand die Mondscheibe korrekt als „Silbernes Orakel“ anspricht, dann geschieht das unglaubliche: In den Köpfen der Anwesenden erhebt sich eine sehr helle, angenehme weibliche Stimme: „Seid willkommen am Silbernen Orakel“, ertönt sie, und es klingt wie eine gläserne Glocke, wenn sie spricht. „Wer von Euch wünscht, etwas über seine Zukunft zu erfahren?“

Wahrscheinlich werden die Charaktere jetzt nachfragen, wie und wo sie entweder den Schattenhof oder die Quelle der Schimären finden, nach der sie suchen. Allerdings geht das nicht ohne weiteres: Das Orakel wird sie freundlich, aber bestimmt darauf hinweisen, daß jeder Kithain in seinem Leben nur eine einzige Frage an das Silberne Orakel stellen kann, und diese Frage muß sich auf einen speziellen Bereich seines Lebens oder seiner Zukunft beziehen. Die Frage „Wo trifft sich der Schattenhof in Mannheim?“ wäre ungültig; richtig wäre die Frage „Wo werde ich in Mannheim auf den Schattenhof treffen?“ Je präziser die Frage gestellt wird, desto präziser ist auch die Antwort. Und man sollte mit seinen Fragen vorsichtig sein: was vorhergesagt wird, wird auch immer eintreffen.

Hier nun einige Fragen und die Antworten des Orakels (nicht vergessen: nur eine pro Charakter!)

- „Wo werde ich die Quelle der Nocrnitsa hier in Mannheim finden?“

„Du wirst sie in der Innenstadt finden, wo ein verlornener Freund bei tausend Feinden wartet.“ (Diese Weissagung bezieht sich auf den Drachen Fizz, den die Charaktere später noch kennenlernen werden.)

- „Wo werde ich in Mannheim auf den Schattenhof treffen?“

„Die Gesandten des Schattenhofes weilen nahe bei Dir. Siehst Du die Lagerhallen dort drüben? Wenn Du Dich dorthin begibst, so wirst Du sie finden. Bleibst Du den Hallen fern, so finden sie Dich!“

- „Werde ich denn die Konfrontation mit dem Schattenhof überleben?“

„Hüte Dich vor solchen Fragen, wenn Du die Antwort darauf fürchtest! Soll ich antworten, auch wenn diese Antwort Deine Zukunft besiegelt?“ (Sollte der Charakter zustimmen:) „Deine Begegnung mit dem Schattenhof wird Dich für immer zeichnen!“ (Und für den Rest des Abenteuers werden sich alle dem Schattenhof angehörigen Kithain alle Mühe geben, diesen Charakter zu erledigen. Geben Sie sich als Erzähler Mühe, ihn auf „verkrüppelt“ zu bringen und erklären Sie dem Spieler dann, daß sein Charakter Narben zurückbehalten wird, die er nie mehr loswerden wird.)

- „Werde ich den Schattenhof besiegen können?“

„Nein, denn Dein Arm mag lang genug sein, um den Schattenhof zurückzuschlagen, aber er ist niemals lange genug, um ihn für immer zu besiegen.“

- „Wie kann ich die Bedrohung durch den Schattenhof überwinden?“

„Dadurch, daß Du erkennst, woraus die Kraft der Schatten entspringt und diese Kraft befreist.“

Auf weitere Fragen nach der Zukunft der Charaktere können Sie als Erzähler besser antworten als ich - schließlich werden Sie die weiteren Abenteuer Ihrer Spielrunde leiten. Sobald jedenfalls der letzte der Charaktere seine Frage gestellt hat, wendet sich das Orakel noch einmal an die ganze Gruppe: „Eine Bitte habe ich noch an Euch“, sagt es, „erzählt nie jemandem in klaren Worten, was ich bin und wo man mich findet. Mein Wesen ist es, das Geheime zu entschlüsseln und das Offensichtliche zu verbergen. Wenn mich je jemand findet, ohne daß er den Weg der Rätsel gegangen ist, werde ich vergehen.“ Damit entläßt das Silberne Orakel die Charaktere endlich.

Hoffentlich hat einer der Charaktere eine Frage gestellt, deren Antwort auf die nahen Lagerhallen hingewiesen hat. Ansonsten erwartet sie nämlich eine böse Überraschung, sobald sie das Neckarufer verlassen: Ein Troll und eine Rotkappe kommen mit vier gewaltigen, nachtschwarzen schimärischen Hunden aus einer der Hallen heraus; beide tragen je eine metallene Kiste. Sobald die beiden die Charaktere bemerken (und das werden sie), hetzen sie die Hunde auf die Charaktere; der Troll läßt seine Kiste fallen und stürmt ebenfalls los, während sich die Rotkappe so eilig wie möglich hinter die Lagerhalle verzieht und versucht, mit einem dort stehenden Motorrad zu entkommen. (Sie hat vor, ihren Anführer zu warnen.)

Wenn die Charaktere sich zu den Hallen schleichen, dann werden sie aus einer Halle einen schwachen Lichtschein bemerken. In dieser Halle befinden sich dann der Troll, die Rotkappe und die Hunde, aber dieses Mal haben die Charaktere eine Chance, die anderen Kithain zu überraschen. Wenn sie es geschickt anstellen, kann es ihnen sogar gelingen, die beiden zur kampfbereiten Aufgabe zu überreden, z. B. indem sie simulieren, in viel größerer Zahl gekommen zu sein.

Hier nun die Werte der Gegner:

LEIF (TROLL-WILDER)

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 3, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 2, Manipulation 2, Erscheinungsbild 2

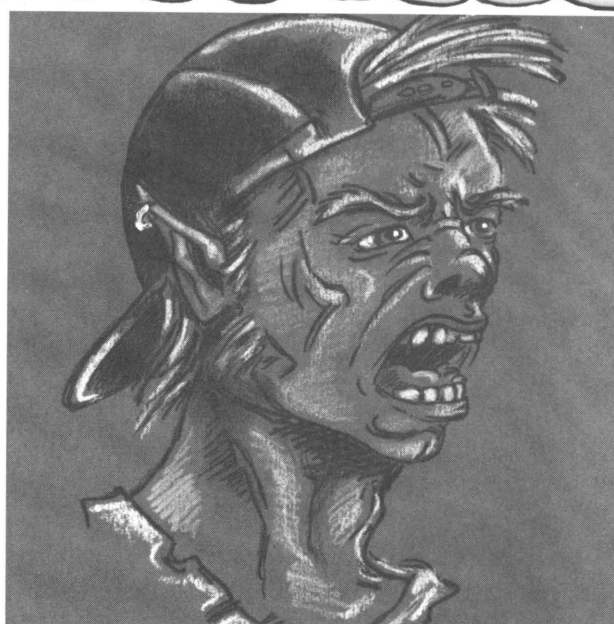
Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 3



Talente: Aufmerksamkeit 2, Ausweichen 1, Einschüchtern 2, Handgemenge 3, Sportlichkeit 2,
Fertigkeiten: Nahkampf 2
Künste: Souverän 3
Reiche: Feen 5
Glamour: 5
Willenskraft: 6
Banalität: 4
Gesundheitsstufen: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5
Angriff: Schimärische Axt (Schwierigkeit 7)/11 Würfel; waffenlos

Stich (Rotkappen-Grummeling)

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 3
Gesellschaftlich: Charisma 1, Manipulation 4, Erscheinungsbild 1
Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 2, Geistesschärfe 2
Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 3, Einschüchtern 3, Handgemenge 1, Sportlichkeit 2
Fertigkeiten: Nahkampf 4
Künste: Schikanen 3
Reiche: Feen 2, Requisiten 3
Glamour: 3
Willenskraft: 7
Banalität: 7



Gesundheitsstufen: OK, -1, -1, -2, -2, -5
Angriff: Messer/4 Würfel; waffenlos

Wachhund-Schimären

Körperlich: Körperkraft 5, Geschick 4, Widerstandsfähigkeit 4
Gesellschaftlich: Charisma 0, Manipulation 0, Erscheinungsbild 0
Geistig: Wahrnehmung 3, Intelligenz 2, Geistesschärfe 4
Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausweichen 4, Sportlichkeit 4
Fertigkeiten: Nahkampf 4
Willenskraft: 8
Glamour: 7
Gesundheitsstufen: OK, -1, -1, -2, -2, -5
Angriff: Biß/5 Würfel; Krallen/4 Würfel
Kräfte:

- **Haltebiß:** Wachhund-Schimären greifen immer an, indem sie versuchen, ihr Opfer anzuspinnen und umzustößen. Trifft ein Angriff, dann wird ein Charakter zusätzlich zum erlittenen Schaden durch die Krallen umgestoßen und verliert seinen nächsten Angriff. In der darauffolgenden Runde wird die Schimäre zubeißen. Trifft auch dieser Angriff, dann erleidet ein Charakter nicht nur den Bißschaden, sondern kann sich auch nicht mehr bewegen, bis ihn jemand aus dem Gebiß des riesigen Hundes befreit hat. Er wird sich in entsetzlichen Schmerzen winden und in der Lage sein, Anweisungen herauszubrüllen, aber sonst zu keiner vernünftigen Handlung fähig sein.

Wenn die Abgesandten des Schattenhofes in der Auseinandersetzung siegreich sein sollten, dann begnügen sie sich damit, die Charaktere zu fesseln und ihnen ein paar

Grausamkeiten anzudrohen (vor allem Stich ist ganz gut darin), aber sie dann liegen zu lassen, bis sie sich selbst befreit haben oder am nächsten Morgen von Hafenarbeitern gefunden werden.

Schaffen es die Charaktere umgekehrt, ihre Gegner zu überwinden (wobei es ausreicht, Leif und Stich zum Aufgeben zu zwingen, dann werden die Schimären die Schwänze einkneifen und winselnd verschwinden), so zeigt sich zumindest die Rotkappe als sehr redselig: Ihr Auftraggeber ist jemand namens „Nachtschatten“, dem sie hier ein paar Sachen liefern sollten. (In den Kisten sind medizinische Geräte für kosmetische Operationen!) Sie haben Nachtschatten noch nie gesehen, aber in den Kreisen des Schattenhofes heißt es, er sei Spezialist für Unterwanderungen.

Ihren Informationen nach hat Nachtschatten ein Kind entführt, das ein starker Träumer ist. Was er mit ihm vorhat, davon haben sie keine Ahnung, aber es gehört zu einem großen Plan, die Feen vom Mannheimer Hof zu verexeln und so dem Schattenhof Platz zu schaffen. Diese Kisten gehören ebenfalls zum Plan; sie sollten nach U4 (eine Adresse in Mannheim) gebracht und dort Nachtschatten übergeben werden. Genauer hat man Stich und Leif nicht gesagt, da sie dem Schattenhof noch nicht lange angehören.

SZENE VIER: IM DUNKEL DER STADT

Mit den Informationen über den Schattenhof ausgestattet, steht es den Charakteren nun frei zu tun, was sie wollen. Sie könnten sich an den Mannheimer Hof wenden, um dort Bericht abzulegen, sie könnten versuchen, die Polizei zu verständigen (denn immerhin haben sie den sicheren Verdacht, daß ein Kind entführt wurde), oder sie könnten versuchen, auf eigene Faust loszuschlagen.

Der Hof stellt sich zunächst als eine Idee heraus. Benedikt ist mehr als froh, endlich eine passable Spur zu haben, und verständigt sofort seine Ritterschaft. Am nächsten Morgen um Punkt 11 Uhr steht diese dann auch bereit, loszulegen und Nachtschatten den Garau zu machen. Kathrin bereitet ebenfalls ein magisches Eingreifen vor, und es sieht so aus, als könnte man dieses Mal dem Schattenhof gut eins auswischen. Allerdings wird sich das noch als problematisch erweisen - dazu später mehr.

Die Polizei zu verständigen ist an sich auch eine gute Idee. Zwar muß man die Geschichte, wie man von der Entführung gehört hat, ein wenig verändern (und Leif und Stich werden sich, kaum daß sie einmal in Polizeigewahrsam sind, beharrlich weigern, irgendeine ihrer Aussagen zu wiederholen) und deutlich machen, daß man sich sicher ist, daß dort ein Kind mißhandelt wird, aber dann werden doch sehr bald zwei Beamte losgeschickt, um sich die Sache mal anzusehen. Diese kommen allerdings nach drei Stunden unverrichteter Dinge wieder und erzählen, niemand hätte dort etwas gesehen oder gehört und man hätte sie sogar bereitwillig in allen Wohnungen nachsehen lassen - dort war nichts zu finden. (Daß Nachtschatten die Polizisten mit Schikane daran gehindert hat, sich an das Kind zu erinnern, wird hier wohl niemand glauben.)

Sobald sich die Charaktere selbst umsehen, bekommen sie auf jeden Fall erst einmal einen gewaltigen Schrecken: Das gesamte Stadtquadrat U4 ist von Nocnitsa umstellt, ähnlich denen, die den Hof attackiert haben! Mindestens 40 Schimären, wenn nicht noch mehr, umkreisen das Gebiet beständig, und es sieht nicht so aus, als gäbe es eine Chance, an ihnen vorbeizukommen. Wenn Baron Benedikt den Charakteren seine Ritter mitgegeben hat, dann werden diese zwar bestätigen, daß sie möglicherweise in der Lage wären, die Nocnitsa zu besiegen, aber sie könnten unmöglich tagsüber und auf offener Straße einen Kampf mit so vielen Leuten beginnen, die dafür notwendig wären - das wäre viel zu auffällig. (Sollten die Charaktere übrigens tatsächlich versuchen, auf eigene Faust in das Gebäude einzudringen, dann verpassen Sie ihnen die Abreibung, die sie brauchen, um von diesem Plan abzukommen.)

Kurz nachdem die Charaktere die Lage gepeilt haben (und eventuell die Ritter unverrichteter Dinge wieder abgezogen sind), hören sie plötzlich eine Katze fauchen und sehen diese kurz darauf an ihnen vorbei hetzen und sich in höchster Panik durch ein Kellerfenster zwängen. Und noch ehe sie wissen, wie ihnen geschieht, kommt um die Ecke, von der die Katze kam, ein gewaltiger, etwa fünf Meter langer, schimärischer Drache - violett mit grünen Punkten!

Die erste Reaktion des Drachen auf die Charaktere ist ein überraschtes „Woha!“ und ein zwei Meter weiter Satz zurück, ehe er stehenbleibt, den Hals vorstreckt und neugierig zu schnüffeln beginnt. Solange ihn niemand anspricht, wird er einfach nur dasitzen, schnuppern, starren und ab und zu Worte wie „interessant“, „aha“ oder „hmhmm“ von sich geben. Wird er allerdings angesprochen, dann tippelt er vorsichtig ein paar Schritte näher und meint, wenn auch etwas schüchtern: „Hallo, seid ihr Freunde?“

Im weiteren Verlauf des Gespräches stellt sich der Drache als „Fizz“ vor, „Beschützer der Schwachen, Alptraum allen Übels, Erzwinger des Weltfriedens“. Sobald er aber darauf angesprochen wird, was er hier macht, wird er sehr traurig. „Ich versuche, zurück zu Timmy zu kommen“, seufzt er, „meinem besten Freund. Aber er ist von so einem Kerl eingesperrt worden, dort oben!“ Dabei weist er mit dem Kopf auf ein Fenster im zweiten Obergeschoß in U4. Auf die Frage, warum er ihn noch nicht befreit hat, läßt Fizz den Kopf hängen. „Ich würde ja“, sagt er, „aber ich traue mich nicht. Der Kerl dort oben ist so böse, und außerdem habe ich einen Riesenhunger.“ Er blickt die Charaktere ganz sehnsüchtig an. „Ihr habt nicht zufällig ein paar Fruchtgummis dabei?“

Wenn die Charaktere Fizz tatsächlich Fruchtgummis bringen (die englischen Drops sind ihm am liebsten, und unter einem halben Kilo geht bei seiner Körpergröße gar nichts), bessert sich die Laune des Drachen zusehends, und er beginnt zu erzählen, wie er und Timmy immer abends gemeinsam durch die Straßen gezogen sind und mit den anderen Wesen aus den Träumen des Jungen gespielt haben: dem tolpatschigen Drachenjäger Olaf, den freundlichen Monstren aus der Kanalisation und den Unsichtbaren Kindern, die beim Versteckspielen immer gewonnen haben. „Aber jetzt“, klagt Fizz, „hat Timmy nur noch Alpträume. Ich wage gar nicht dran zu denken, was dieser Kerl mit ihm anstellt, daß er solche Träume bekommt. Wenn ich doch nur nicht so ein Feigling wäre. Gegen andere Dinge kämpfe ich jederzeit, aber er macht mir einfach zu viel Angst.“

Egal, wie es die Charaktere versuchen: Fizz wird sich weigern, noch einmal Timmys Entführer gegenüberzutreten. Mit etwas Überredungskunst klappt aber etwas anderes: Die Schimären, die das Gebäude bewachen, sind für ihn gar nicht so sehr schrecklich. Wenn die Charaktere versprechen, daß der Drache nicht in das Haus mit muß, dann räumt er ihnen nur allzu gerne den Weg frei. „Das wäre doch gelacht“, meint er, „wenn ich die nicht mit der kleinen Kralle auseinandernehmen könnte“, dröhnt er. „Fizz, Beschützer der Schwachen, Alptraum allen Übels, Erzwinger des Weltfriedens, wird alleine dieser Armee gegenübertreten!“

Und tatsächlich: Fizz erweist sich gegen die Schimären als so standhaft, wie er selbst behauptet. Kaum, daß sich der Drache mit einem Satz vor das Gebäude stellt, hetzen auch schon acht Schimären auf ihn zu, heulend, geifernd und mit ihren Tentakeln peitschend. Fizz setzt nur ein Grinsen auf, bemerkt trocken: „Oh, ihr wollt spielen?“ - und läßt dann ein Brüllen los, bei dem selbst den Charakteren das Blut in den Adern gefriert. Die Nocrnitsa halten inne, als seien sie gegen eine Wand gerannt, drehen dann

auf der Stelle um und flitzen im höchstmöglichen Tempo davon, verfolgt von Fizz, der ein fröhliches „3,2,1, ich komme!“ hören läßt.

Nachdem der Weg solchermaßen freigeräumt ist, können die Charaktere nun ungehindert das Haus betreten, das ihnen der Drache als Timmys Gefängnis bezeichnet hat. Es handelt sich bei dem Bauwerk um ein fünfstöckiges Gebäude mit insgesamt zehn Wohnungen; in der linken Wohnung im 2. Stock ist das Zimmer, in dem sich Timmy aufhalten soll. Daß die Charaktere mitten in der Mannheimer Innenstadt schlecht versuchen können, durch das Fenster einzudringen, versteht sich von selbst, aber es sollte möglich sein, mittels Klingeln in einer anderen Wohnung (und einer guten Ausrede) ins Treppenhaus zu gelangen, und von dort aus dann weiter zum eigentlichen Ziel.

SZENE FÜNF: DAS LETZTE GEFECHT

Als erstes Problem erweist sich die Eingangstür, denn sie ist mit einem Sicherheitsschloß abgesperrt (durchs Schlüsselloch geht es also schlecht). Möglichkeiten, trotzdem in den Raum einzutreten, sind unter anderem Weg durchs Portal, ein sehr guter Wurf auf Handwerk (mit dem richtigen Werkzeug), sowie (wenn die Charaktere das im Wechselbalg-Grundregelwerk enthaltene Abenteuer **Spielzeug bleibt Spielzeug** bereits gespielt haben) der Stein der Öffnung. Machen Sie es den Charakteren nicht übermäßig schwer; im Notfall kann auch ein heftiger Stoß mit der Schulter die Tür öffnen, wenn auch aufgrund des Krachs spätestens zwei Minuten später jemand aus dem Haus kommen sollte, um nach dem rechten zu sehen.

Innen angekommen haben die Charaktere endlich einen Blick auf ihre Lage: Sie stehen am Eingang des ersten, größeren Zimmers einer Zweizimmerwohnung und blicken in einen finsternen Raum. Die Wände sind mit schweren Vorhängen aus schwarzem Samt verhüllt; einzig eine 25-Watt-Glühlampe wirft Licht hinein. Der Raum ist nicht möbliert, nur ein einzelner, großer Stuhl steht in der Mitte. Auf diesem Stuhl sitzt, mit einem dicken Seil an die Lehne gefesselt, ein Junge von etwa 12 Jahren, der eine Augenbinde trägt und zu schlafen scheint. Zwischen der Eingangstür und Timmy befinden sich so viele Nocrnitsa, wie Charaktere anwesend sind. Andere Bewohner der Wohnung sind nicht zu sehen.

Sobald der erste Charakter einen Schritt auf den Stuhl zu macht, bemerken die Nocnitsa die Charaktere, kreischen auf und greifen an (es gelten dieselben Werte wie oben). Es geht den Schimären hauptsächlich darum, alle Fremden aus dem Raum heraus zu halten, wenn also ein Charakter hinter den anderen zurückbleibt, wird er nicht sofort angegriffen, dafür hat ein anderer unter zwei Gegnern zu leiden. Furcht oder Respekt kennen die Nocnitsa nicht, obgleich für sie immer noch ein Wurf auf Willenskraft notwendig ist, wenn sie Sidhe angreifen wollen.

Am Ende der zweiten Kampfunde wird eines der schweren Samttücher im Raum zur Seite geschlagen, und dahinter kommt ein Kithain hervor. Es handelt sich offensichtlich um einen Katzenpooka in einer Art Mönchskutte, der sich gelangweilt lächelnd den Kampf ansieht. Jedesmal, wenn von nun an im weiteren Verlauf des Kampfes eine der Nocnitsa sterben sollte, vollführt er mit der rechten Hand eine „zerquetschende“ Geste, worauf der Körper des Jungen auf dem Stuhl zuckt und aus seinem Mund ein grauer Nebel herausfährt, der sich blitzartig zu einer neuen Nocnitsa formt, die auf den jeweiligen Charakter herabstößt.

Was ist geschehen? Der Pooka (es ist Nachtschatten) hat sich mittels einiger Rituale und einer Abart von „Gefangenes Herz“ eine magische Verbindung zu seinem Gefangenen geschaffen, über die er ihm jetzt Gefühle des Entsetzens einflößen kann. In dem Wachtraum, in dem sich Timmy befindet, werden solche Gefühle vom verängstigten Geist des Jungen sofort in reale Schimären umgesetzt, und das ist es, was Nachtschatten gerade mit ihm tut. Zur Beruhigung der Charaktere muß hier allerdings angemerkt werden, daß er diese Fähigkeit nur einmal pro Runde anwenden kann; gelingt es also zwei Charakteren gleichzeitig, ihre Gegner zu besiegen, dann ist einer dieser Charaktere frei.

Wer sich nun direkt gegen Nachtschatten stellen will, der hat mit Sicherheit kein leichtes Spiel: Der Pooka reißt beim ersten Anzeichen einer Bedrohung ein Florett unter der Kutte hervor, das im oberen Viertel mit kaltem Eisen beschichtet ist, und hält sich einen angreifenden Charakter so lange vom Hals, bis er für ihn wieder eine Schimäre hat, die dann von hinten angreift. Er ist ein exzellenter Fechter und wird fast jedem echte Schwierigkeiten bereiten können, der sich ihm entgegensetzt.

NACHTSCHATTEN

Körperlich: Körperkraft 3, Geschick 5, Widerstandsfähigkeit 3

Gesellschaftlich: Charisma 3, Manipulation 3, Erscheinungsbild 3



Geistig: Wahrnehmung 4, Intelligenz 3, Geistesschärfe 4

Talente: Aufmerksamkeit 3, Ausflüchte 3, Ausweichen 4, Empathie 2, Handgemenge 5, Sportlichkeit 3

Fertigkeiten: Nahkampf 2

Künste: Schikanen 5, Urmagie 4

Reiche: Feen 3, Requisiten 3, Schauspieler 3

Glamour: 7

Willenskraft: 7

Banalität: 2

Gesundheitsstufen: (OK, OK, OK,) OK, -1, -1, -2, -2, -5 (Klammerwerte gelten, wenn er Eichenschild verwendet hat)

Angriff: Florett (Schwierigkeit 5)/6 Würfel + Kaltes Eisen

Welche Möglichkeiten haben die Charaktere, einen so mächtigen Gegenspieler zu besiegen? Neben der naheliegenden, aber nahezu unmöglichen, ihn im Kampf zu überwinden, gibt es noch eine, und auf die können die Charaktere kommen, wenn sie dem Silbernen Orakel gut zugehört haben: „Erkenne, woraus die Kraft der Schatten entspringt und befreie diese Kraft“, hieß es dort. Und das ist auch die Lösung: Wenn es einem Charakter gelingt, an den Nocnitsa vorbeizukommen und Timmy aus seinem Wachtraum herauszureißen, verschwinden augenblicklich alle Schimären, die den Alpträumen des Jungen entsprungen sind - auch die in diesem Raum!

Plötzlich ohne jeden Rückhalt, hört Nachtschatten sofort auf zu kämpfen (er ist kein Narr und weiß, daß er gegen die Überzahl der Charaktere keine Chancen hat) und versucht, durch den Vorhang in das Zimmer zu gelangen, aus dem er kam. Wenn nicht gerade einer der Charaktere mit dem Pooka gekämpft hat, hat keiner mehr eine Chance, ihn zu erreichen, ehe er durch eine an die Wand ge-

zeichnete Tür verschwindet und die „Tür“ hinter sich zuschlägt. Ansonsten kann ein beherzter Sprung (Geschick + Sportlichkeit gegen 7, 3 Erfolge erforderlich) den Kit-hain zu Boden reißen, worauf er sich sofort ergibt.

Unabhängig davon, ob Nachtschatten entkommen konnte oder sich ergeben hat: die Charaktere haben es endlich geschafft, die Bedrohung durch die Nocnitsa zu stoppen. Timmy wird sich, sobald er geweckt wird, mit einem schläfrigen „Mama?“ umsehen und zur großen Überraschung der Charaktere erkennen, wie sie im Traum aussehen - obgleich er nicht den Eindruck macht, verzaubert worden zu sein! (Hoffentlich hält jetzt jemand alle Rotkappen und Sluagh in der Gruppe zurück, damit der Junge nicht gleich wieder Alpträume bekommt!) Nachdem er freigelassen wurde und alle Anwesenden mit großen Augen angestarrt hat, ist seine erste Frage an die Charaktere: „Habt ihr Fizz gesehen? Er hat doch sicher Angst, so alleine ohne mich!“

Der Drache ist zum Glück wohlauf, wenn auch ein wenig gereizt, daß seine Spielkameraden (die Nocnitsa) plötzlich verschwunden sind. Das Wiedersehen mit seinem besten Freund versöhnt ihn aber rasch, und nachdem er sich nochmals artig für die Befreiung Timmys und die Gummidrops bedankt hat, faltet er ein paar großer Schwingen aus und fliegt „schon mal voraus“, und auch der Junge bittet jetzt darum, heimgebracht zu werden. Timmy wohnt im Mannheimer Vorort Neckarau, und die Charaktere tun gut daran, ihn zu Hause abzusetzen und rasch zu verschwinden - es gäbe wahrscheinlich zu viele Fragen seitens der Eltern, die sie nicht beantworten können.

Zurück am Hof stellt sich heraus, daß die Anwesenden bereits über den Sieg über Nachtschatten Bescheid wissen (ein Drache hat ihnen da etwas geflüstert). Baron Benedikt ist voll des Lobes für die Charaktere und bietet ihnen bereitwillig Unterkunft auf unbestimmte Zeit in einem Mannheimer Studentenheim an, wird sie fragen, ob sie irgendwelche Wünsche haben und ansonsten alles tun, um sie für ein Leben am Mannheimer Hof zu interessieren.

„Es geschieht nicht alle Tage“, meint er, „daß ich Leute treffe, die sich so ohne Vorbehalte für andere einsetzen. Solche Leute wüßte ich gerne in meiner Nähe - wenn Ihr versteht, was ich meine...“

Egal, ob sie sich für ein Leben am Hof oder dagegen entscheiden, für dieses Mal haben die **Schatten des Zerfalls** ein Ende

WEITERE AUSSICHTEN:

- **Die Rache der Schatten** - Die Schlacht ist gewonnen, der Krieg noch nicht. Obgleich der Schattenhof eine Niederlage einstecken mußte, hat er möglicherweise seinen Plan, Mannheim in seine Gewalt zu bringen, noch nicht aufgegeben. Doch dieses Mal ist er klüger und räumt alle Schwierigkeiten aus dem Weg, die den erneuten Versuch behindern könnten. Und an der ersten Stelle auf dem „Räumungsplan“ stehen diejenigen Charaktere, die beim letzten Mal eine Übernahme verhindert haben...

- **Puppenspiele** - Timmy, der befreite Junge, ist etwas besonderes: ein seiner Herkunft noch nicht bewußter Kit-hain. Doch die letzte Begegnung mit den Feen hat sein Leben verändert, und nun steht Timmy kurz vor seiner Verpuppung. Seine Eltern halten sein seltsames Verhalten allerdings für Nachwirkungen von Timmys Entführung und geben ihn in psychologische Behandlung - und dort soll alles getan werden, um ihn von seinen Tagträumen zu heilen...

- **Die Stunde des Orakels** - Das Silberne Orakel ist ein Hort großen Wissens. Doch dieses Wissen kann zum Guten wie zum Bösen genutzt werden. Was wäre, wenn eine Gruppe von Finsternen, die das Orakel zufällig entdeckt hat, es besetzt hält, bis es alle Informationen preisgegeben hat, um in Mannheim „mal so richtig aufzuräumen“?



APPENDIX EINS: CHANGELINGS ZU WECHSELBÄLGERN: KONKORDIANER IN DEUTSCHLAND

„Nichts ist so perfekt, daß man es durch stetige Verbesserung nicht kaputtmachen könnte.“

- Murphys Gesetz

Wenn sie den üblichen Weg mit ihrer Spielrunde genommen haben und sich zuerst das Grundregelwerk **Wechselbalg: Der Traum** zugelegt haben, noch lange, bevor Sie dieses Buch in die Hände bekommen haben, dann stehen Sie vor einem kleinen Problem: Die Spieler haben alle Charaktere, die auf das Feenkönigreich Konkordia zugeschnitten sind. Sie sprechen Englisch, kennen sich mit den Sitten und Gebräuchen zuhause gut aus, und all ihr Wissen bezieht sich auf Nordamerika. Wie kann man nun mit solchen Charakteren einen Wechsel der Spielebene nach Deutschland vollziehen?

- **Die beste Lösung lautet:** gar nicht. Wir empfehlen nachdrücklich, dieses Quellenbuch hauptsächlich zusammen mit speziell für Deutschland geschaffenen Charakteren zu verwenden, die sich erstens in der Welt besser zu rechtfinden und noch dazu einen ganz neuen Start haben. Hierbei ist zu beachten, daß manche Fähigkeiten bei Deutschen ganz anders angelegt sind. So haben beispielsweise nur die wenigsten Leute von ihrer Ausbildung und ihrer Freizeit her Erfahrung mit Nahkampf, Handgemenge und Schußwaffen (es sei denn, sie betreiben es als Sportart), dafür beherrschen die meisten Deutschen mit

mittlerem Schulabschluß mindestens eine Fremdsprache halbwegs gut (Französisch oder Englisch), haben einen Erste-Hilfe-Kurs hinter sich und einen Führerschein, der Fahren 2 entspricht.

Da aber wohl die wenigsten Spieler auf ihre lieb gewordenen Charaktere verzichten wollen, hier nun einige Ansätze, um konkordianische Kithain in eine Kampagne nach Deutschland einzubringen:

Der Weg des Diplomaten: Die Adelshöfe der Welt haben keine großen Verbindungen zueinander. Man kennt sich, ignoriert sich aber größtenteils. Nur kann es durchaus Probleme geben, die ein Hof nicht allein lösen kann. Und in diesem Fall wendet man sich doch gerne an jemanden, den man als Verbündeten hat. Was, wenn ein konkordianischer Adliger der Ansicht ist, man bräuchte Beziehungen nach Europa? Würde er nicht einige seiner Untertanen schicken, von denen er weiß, daß sie fähig sind, einen guten Eindruck zu machen?

- **Die Spur des Rätsels:** Bei einem der Abenteuer der Charaktere stoßen diese nach Beendigung auf einen noch losen Faden der Geschichte. Es ist ein verflucht wichtiger Handlungsfaden (z. B. die Herkunft eines mächtigen Geg-

ners), und nähere Nachforschungen ergeben, daß er nach Deutschland führt. Die Charaktere machen sich also zu einem kurzen Besuch auf und müssen feststellen, daß auf dieser Seite des Globus der Faden ein regelrechtes Netz ist - unmöglich in kürzerer Zeit zu entwirren...

• **Der Ärger daheim:** In einem der zahlreichen Abenteuer treffen die Charaktere einen in Deutschland ansässigen Kithain, mit dem sie rasch Freundschaft schließen und von dem sie die Einladung erhalten, ihn doch einmal für ein paar Wochen zu besuchen. Kurz nach dieser Begegnung bekommen sie in Konkordia mächtig große Probleme, die sie am besten lösen, indem sie untertauchen. Was für einen besseren Weg gäbe es dafür, als die Einladung nach Deutschland anzunehmen?

Mögliche Probleme in Deutschland:

• **Sprache:** Deutsch ist eine verhältnismäßig schwere und in Nordamerika selten gesprochene Sprache. Zwar sprechen viele deutsche Kithain akzeptables Englisch, aber es kann doch zu ärgerlichen Mißverständnissen kommen. Wann immer zwei Kithain, die nicht dieselbe Muttersprache sprechen, sich über mehr als nur Grundbedürfnisse unterhalten, würfeln Sie daher mit einer Anzahl an W10, die den addierten Linguistik-Werten der Kithain entsprechen. Der Mindestwurf ist 6 bei einer grundlegenden Sache (z. B. einer Vorstellung von anderen Kithain), 7 bei einer anspruchsvollen Sache (z. B. einer Wegbeschreibung), 8 bei einer komplexen Sache (z. B. Familienverhältnisse) und 9 bei einer komplizierten Sache (z. B. einer Bauanleitung). Wird nicht mindestens ein Erfolg erzielt, dann kam es zu einem Mißverständnis - und welcher Na-

tur dieses Mißverständnis ist, liegt im Ermessen des Erzählers...

• **Gesetze:** In weiten Bereichen liegen deutsche und amerikanische Gesetze so nah beieinander, daß es keine Probleme geben sollte. Allerdings sind gerade die Waffengesetze in Deutschland so streng, daß ein Amerikaner möglicherweise damit Probleme bekommen kann, darum hier eine genauere Aufschlüsselung: In Deutschland darf man grundsätzlich keine Klappmesser mit feststellbarer Klinge besitzen, die länger als die eines handelsüblichen Taschenmessers ist. Ebenfalls verboten ist der Besitz scharfer Schußwaffen jeglicher Art ohne Lizenz. Es gibt zwei Arten von Lizenzen, nämlich die Waffenbesitzkarte und den Waffenschein. Eine Waffenbesitzkarte ist leicht zu erwerben und berechtigt zum Besitz einer Schußwaffe (z. B. im Rahmen eines Schützenvereines), nicht aber zum Mitführen derselben in geladenem oder leicht zu ladendem Zustand. Die Munition muß grundsätzlich getrennt von der Waffe aufbewahrt werden.

Ein Waffenschein ist schon sehr viel schwerer zu erhalten. Man muß dafür nachweisen, daß man zu einer Risikogruppe gehört, die eine solche Lizenz benötigt, und diese wird nur sehr selten ausgestellt. Beispiele für solche Risikofälle sind Polizisten, Mitglieder von Sicherheitstransportunternehmen und spezielle Personen des öffentlichen Lebens, z. B. Minister. Ein Waffenschein berechtigt zum Mitführen der Waffe in nicht schußbereitem Zustand (d. h. gesichert), allerdings ist die Verwendung der Waffe immer noch eine Straftat, wenn keine Notwehr oder Notstand vorliegt. (Und es ist keine Notwehr, einen mit einem Messer bewaffneten Straßenräuber einen Kopfschuß zu verpassen, wenn er beim ersten Anblick der Waffe bereits das Messer hat fallen lassen und sich auf die Flucht gemacht hat.)




Appendix Zwei: Die Kithain von Thüringen

Wie in Kapitel Eins beschrieben, existieren für in Thüringen geborene Kithain die Begriffe „licht“ und „finster“ nicht. Die Feen dort wachsen nicht im Bewußtsein auf, eine eher „helle“ oder eher „dunkle“ Natur zu haben, man ermutigt sie, beide Seiten in sich anzuerkennen und beide auszuleben. Während sie das zu sehr viel diffizileren Charakteren macht als die meisten anderen Wechselbälger, haben sie trotz allem immer noch ein zweifaches Ver-

mächtnis: ein liches und ein finsteres. Beide stehen gleichberechtigt nebeneinander, keines dominiert ständig.

Allerdings sind für solche Kithain gewisse Kombinationen von Vermächtnissen schwierig, weil sie sich teilweise oder gar vollständig widersprechen. Daher können sie manche Kombinationen gar nicht wählen, während andere aus ihnen äußerst labile Persönlichkeiten machen. Das folgende Raster soll als ein Anhaltspunkt dienen:

	Praktiker	Höfling	Handwerker	Eremit	Orchidee	Paladin	Regent	Weiser	Heiliger	Troubadour	Reisender
Tier	labil	OK	OK	nein	nein	OK	OK	OK	OK	labil	OK
Fatalist	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	nein	OK
Narr	OK	OK	nein	nein	OK	OK	nein	OK	OK	OK	OK
Ekel	OK	labil	OK	OK	nein	OK	labil	OK	OK	OK	OK
Gesetzloser	OK	labil	OK	OK	OK	OK	nein	nein	OK	OK	OK
Pfau	OK	OK	OK	nein	labil	OK	OK	OK	OK	OK	OK
Lebemann	OK	labil	OK	OK	OK	OK	OK	OK	OK	nein	OK
Rätselmeister	nein	OK	OK	OK	OK	OK	OK	nein	OK	OK	OK
Tagedieb	OK	labil	nein	OK	labil	OK	nein	OK	labil	OK	labil
Wilder	OK	nein	OK	OK	labil	OK	labil	OK	OK	OK	OK
Armer Teufel	labil	OK	OK	OK	OK	nein	labil	OK	OK	OK	nein



Wenn ein Spieler auf jeden Fall eine der als labil gekennzeichneten Kombinationen spielen möchte, so ist dagegen nichts einzuwenden. Allerdings wird er dann leichter von der Tollheit erfaßt als ein anderer Charakter. Er beginnt das Spiel mit 1 Punkt Banalität und mit 1 Punkt Willenskraft weniger als gewöhnlich und steht damit näher an der ersten Schwelle der Tollheit. In Streßsituationen kann er leichter „ausrasten“ und etwas vollkommen wahnsinniges tun. Der Erzähler sollte diesen Nachteil deutlich darstellen - der Spieler hat es so gewollt.

CHRONIKEN IN DEUTSCHLAND

Deutschland ist mit Sicherheit ein sehr interessanter Schauplatz für Geschichten. Verwinkelte Diplomatie, mythische Stätten und eine außergewöhnliche Synthese von Banalität und Glamour machen es zu einem idealen Hintergrund für Geschichten jenseits des Alltäglichen. Es sind unzählige Situationen denkbar, in denen die Charaktere gebraucht werden oder sich ihre Wünsche erfüllen können, indem sie Rätsel auf die Spur gehen und gehörig Staub aufwirbeln.

Um in Deutschland aber eine Serie miteinander verknüpfter Geschichten, eine sogenannte Chronik, zu spielen, benötigt man ein übergeordnetes Thema, das die Beziehung zwischen den Geschichten herstellt. Obgleich ohne weiteres auch die in der Fantasy üblichen Hintergrundthemen denkbar sind, gibt es doch einige spezielle Leit motive, die stärker den Hintergrund betonen und Deutschland nicht zu irgendeiner Hintergrundwelt degradieren, sondern ein lebendiges Bild vom Land zeichnen, in dem die Charaktere wirklich leben (und nicht nur spielen) können.

• **Das Märchenbuch** - Aus der Bibliothek eines Feenhofes wird ein Buch gestohlen, und der Dieb läuft den Charakteren direkt in die Arme. Bei dem alten Folianten handelt es sich um ein Werk voller Sagen, Märchen und Legenden (ähnlich den in Kapitel Zwei vorgestellten), die anscheinend absolut keine Bedeutung haben. Doch kurz nach dieser Begebenheit tauchen langsam aber sicher immer mehr Situationen, Wesen und Themen aus diesem Buch in der direkten Umgebung auf, und schließlich kann

niemand mehr an einen Zufall glauben: Irgend jemand hat dafür gesorgt, daß die Märchen Wirklichkeit werden.

Nach und nach müssen sich die Charaktere immer mehr (und immer gefährlicheren) Sagengestalten stellen (von Rumpelstilzchen über den bösen Wolf bis hin zu Fafnir, dem Drachen des Nibelungenschatzes) und dabei gleichzeitig herausfinden, wer hinter den Begebenheiten steckt. Das Buch erweist sich dabei als wichtiger Ratgeber, der gut zu beschützen ist, denn es kommen immer wieder Versuche vor, es zu stehlen. Zu guter Letzt erweist es sich auch noch als Portal in eine echte Märchenwelt, in der die Charaktere die letzte Bedrohung überwinden müssen - einen mächtigen Magier aus einer der Geschichten, der versuchen will, auf die Erde zu gelangen...

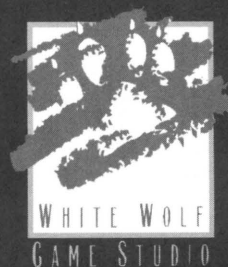
• **Die Herolde** - Deutschland bietet eine so reichhaltige Auswahl an verschiedenen Regierungssystemen, daß es in den zahllosen Intrigen und Verwicklungen genug zu tun gibt, ohne daß Langeweile aufkommt. Besonders lustig wird die ganze Situation, wenn die Charaktere zu Herolden eines der letzten Adelshöfe ernannt werden - mit der Hauptaufgabe, die Interessen ihres Landes vor den Gemeinen anderer Länder zu vertreten. Wenn diese Aufgabe gut ausgefüllt wird, werden sie sie wahrscheinlich bis in alle Ewigkeit behalten. Wird sie schlecht erledigt, dann drohen ziemlich unangenehme Konsequenzen...

Ständig hin- und hergerissen zwischen ihren Verpflichtungen für ihren Hof und dem Wunsch, endlich aus den zahllosen Intrigen herauszukommen, verwickeln sich die Charaktere immer tiefer in der Politik, bis sich ihnen endlich ein anscheinend leichter Ausweg eröffnet: Wenn sie einem anderen Herrscher nur ein kleines bißchen entgegenkommend sind, wird er sie von ihrem Heimathof übernehmen und dann von ihrem Posten freistellen. Natürlich läuft diese ganze Sache alles andere als glatt, und ehe sich's die Charaktere versehen, stecken sie auch schon in einem ernsthaften Intrigennetz, in dem es wirklich um Königsmord - und schlimmeres! - geht.

Machtbesessene Geheimgesellschaften, Untergrundorganisationen aufrührerischer Gemeiner, mysteriöse Rituale und nicht zuletzt die beißende Ironie der hohen Politik zeichnen diese Kampagne aus, und hinterher werden die Charaktere um viele Erfahrungen reicher sein - und vor allem um das Wissen, daß man gut überlegen sollte, bevor man ein Amt annimmt.



die dunkelste Seite
der Nacht...



im ersten
quartal
2000:

DAS SABBAT HANDBUCH

Trolle, Träumer, tiefe Wälder

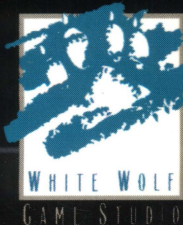
Der Deutschland-Quellenband für Wechselbalg: Der Traum



Schon von jeher ist Deutschland ein Land der Sagen und Legenden. Sei es das Nibelungenlied, seien es die Märchen der Gebrüder Grimm - Feen haben schon immer eine große Rolle in der Geschichte des Landes gespielt. Die Geschichte des Landes hat sich in all diesen Jahren auch in der Geschichte der Kithain widergespiegelt und zu einer einzigartigen Tradition geführt.

Trolle, Träumer, tiefe Wälder enthält:

- Einen Überblick über das geographische Gefüge, die Freistätten und skurrilen Bewohner Deutschlands aus dem Blickwinkel der Träumenden,
- Unzählige Anregungen, Abenteuerideen, Hintergrundkonzepte und interessante Charaktere sowie
- Die spielbereite Geschichte „Schatten des Verfalls“, die die Charaktere an den Hof zu Mannheim führt.



ISBN 3-931612-88-0



DM 39,95
EUR 20,43
F&S 8005